LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

# GAME

N° 12 - NOVEMBRE 2006 - MENSILE - INDIPENDENTE

COPIA GRATUITA

Computer, Console, DVD, Musica
Tecnologia, Mobile, Animazione
Internet, Digital Art, Entertainment

IN COLLABORAZIONE CON THE PLAYER

WWW.GAMEPLAYER.IT

PES 6 PRO EVOLUTION SOCCER

## SMAU 2006
UNO SGUARDO AL FUTURO

## WORLD CYBER GAMES
SFIDA MONDIALE IN ITALIA

## GOTHIC III
L'RPG INFINITO DI PIRANHA

## NEED FOR SPEED CARBON
QUANDO LA VELOCITA' E' ESTREMA

KONAMI

**Hokuto No Ken** Sammy e l'Orsa Maggiore brillano su PS2

**PROVATI PER VOI:** GIOCHI PER IL TUO CELLULARE!

# SOMMARIO

LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI
NUMERO 12 - NOVEMBRE 2006

## EDITORIALE

Siamo nel 1985. Una società giapponese, la ***Denyu Co. Ltd***, decide di aprire una divisione per lo sviluppo di giochi, ma i fondi scarseggiano e l'investimento copre a malapena un solo titolo: difficile situazione per i programmatori, che rischiano la chiusura della ditta. Riescono a scrivere una storia e lavorare sul progetto ma non hanno tempo a disposizione per la grafica. Il gioco viene pubblicato per quello che allora si chiamava ***Famicom*** (da noi ***NES***); trascorre una settimana, due, tre, un mese: il gioco, chiamato ***Final Fantasy***, diventa un successo contro ogni aspettativa. E dopo vent'anni il suo mito è rimasto ancora intatto: un esempio per noi, che festeggiamo il primo anno di ***GAME***. Continueremo a scrivere con rinnovato impegno e dedizione: auguri!

***Cesare Arietti***



**GAME**
**La Prima Rivista Gratuita di Videogiochi**
**EMAIL: redazione@gameplayer.it**
**SITO INTERNET: www.gameplayer.it**

**Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005**

**DIRETTORE RESPONSABILE** Cesare Arietti
**CAPOREDATTORE** Valerio Fusco
**REDAZIONE:** Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Francesco Verzola

**HANNO COLLABORATO:** Eugenio Vitale, Federica Imbroglia, Roberto Vestri, Emanuele Bianchi, Elisa Tubani, Alessandro Tubani, Emanuele Montella, Paolo Locuratolo, Stefano Taglieri, Giorgio Rutigliano, Emiliano Grossi, Nada Shahin, Stefano Dicati

**STAFF THE PLAYER:** Giovanni Votta, Stefano Valle, Michele Esposito, Lorenzo Piccoli, Marco Di Paolo

***EDIZIONI PLAYER Srl***: SEDE LEGALE: Via del Prato Fabio, 17 / 19 - 00040 - Rocca di Papa (RM)
**REDAZIONE:** Via della Fortezza, 14 - 00040 - Rocca di Papa (RM)

**PER LA TUA PUBBLICITA':**
***Fabrizio Falsetti*** - Tel. 333.81.99.600 - Email: info@bibbifa.it / ***Nicola Orizi*** - Tel. 340.39.69.834 Email: nicopoli@tiscali.it

**DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA:** *MOTO FLASH S.r.l.*

**PROGETTO GRAFICO:** *STUDIO FILIPPO D'OTTAVI www.dottavifilippo.com*

**SI RINGRAZIA:** ***Microsoft*** (Raffaele Gomiero), ***Ubisoft*** (Stefano Celentano), ***Take 2 Interactive*** (Marco Giannatiempo), ***Activision Italia*** (Francesca Carotti), ***Leader*** (Stefano Petrullo), ***Sony*** (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), ***Electronic Arts*** (Federica Galgani, Luciana Stella Boscaratto), ***Halifax*** (William Capriata), ***Nintendo*** (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), ***Nokia*** (Mauro Monti), ***Everyeye*** (Domenico Panebianco), ***Atomic Europe***, ***Upper Deck*** (Massimo Nicora), ***Hasbro Italia***, ***Vivendi*** (Alessandro Murè), ***Atari Italia*** (Rosaria Fusco), ***DDE*** (Giovanna Cosentino), ***Koch Media*** (Tania Rossi)

**STAMPATO PRESSO:** Rotoeffe Srl - Ariccia (RM)

▲ Decine di postazioni PC per un evento che ha visto la partecipazione di oltre 700 giocatori!

▲ La presentatrice e questo simpatico gattone robot mostrano la Coppa per il vincitore!

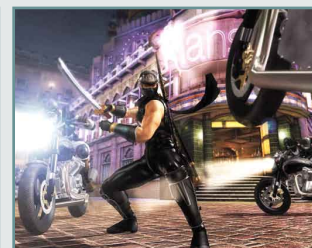
## World Cyber Games: le finali in Italia!

### SI E' CONCLUSO A MONZA IL MONDIALE DEI VIDEOGIOCHI

**Questa volta l'Italia è riuscita veramente a stupire: eh già, perché il Mondiale del divertimento è sbarcato a Monza, dal 18 al 22 ottobre scorsi.** Tutto merito del ***World Cyber Games***, la manifestazione che promuove le ***Olimpiadi dei Videogiochi***. I partecipanti? Oltre settecento, provenienti da settanta paesi differenti (tra cui anche Armenia, Guatemala e Arabia Saudita), che si sono affrontati in sfide "all'ultimo frag", per decretare la squadra ***Campione del Mondo***. L'inaugurazione dei ***WCG*** ha visto la presenza di artisti come ***Carmen Consoli*** e ***Max Gazzè***, con la partecipazione speciale di ***Gianna Nannini***, che si sono esibiti in un grande concerto per il pubblico. Nella rinomata cornice dell'Autodromo sono stati allestiti numerosi eventi, mentre le performance degli "atleti" sono state costantemente monitorate da ***Sky Sport***, che ha dedicato all'evento una striscia quotidiana ed uno speciale conclusivo. L'età media dei giocatori si è attestata sui 20 anni, anche se ci sono state diverse rivelazioni, come il quattordicenne belga ***Yannik Gobert***. Vincitori assoluti? I giovani e promettenti campioni della Corea del Sud, "mostri" di bravura in ***StarCraft: Brood War***; la nazionale sudcoreana, acclamata in patria allo stesso livello delle pop star, ha ottenuto il cospicuo premio di 462.000 dollari. La Russia ha saputo ottenere un lodevole secondo posto, meritato grazie alla guida spericolata di ***Need For Speed***, mentre la medaglia di bronzo è stata conquistata dalla Germania, che ha mostrato il meglio di sé in ***Fifa 2006*** e ***Warhammer: Winter Assault***. Hanno concluso l'evento, tra party di addio e proiezioni su maxi schermo, alcuni tra i personaggi più famosi della scena Hip Hop, come ***Frankie Hi NRG***, ***Cor Veleno*** e ***Finley***. Sembra proprio che il videogioco professionistico stia diventando finalmente realtà...

## Concerti Live nel mondo di Second Life!

### NUOVI SUCCESSI DAL GIOCO CHE HA SCONVOLTO INTERNET

**Cosa c'è di strano in un concerto live dei *Duran Duran* o di *Suzanne Vega*? Nulla, sempre che si tratti di performance reali:** già, perché questi artisti sono stati protagonisti di due spettacolari eventi avvenuti nel mondo di ***Second Life***, il gioco cult realizzato nel 2003 dalla statunitense ***Linden Lab***. Crolla il limite tra finzione e realtà? Può darsi, ma intanto ***Internet*** registra migliaia di utenti che hanno seguito in tempo reale lo svolgersi dei due importanti appuntamenti: per l'occasione, le star sono state opportunamente ricreate nelle loro fattezze originali, senza tralasciare alcun particolare. In ogni caso tutto questo successo ha fatto anche discutere: dovremo trasferirci on-line?



## Ninja Gaiden torna in scena... su PlayStation 3!

### A SORPRESA IL TEAM NINJA "TRADISCE" MICROSOFT A COLPI DI KATANA

**Ryu Hayabusa tradisce la sua patria? Dopo il clamoroso successo decretato da *Ninja Gaiden* su *Xbox*, il *Team Ninja* ha iniziato a sviluppare il remake del famoso gioco** per la nuova piattaforma ***Sony***, suscitando un polverone di chiacchiere tra i fautori della console ***Microsoft***. In ogni caso, ***Ninja Gaiden Sigma*** riprende il primo episodio introducendo alcune interessanti aggiunte, a cominciare dalla grafica migliorata. La trama sembra legata alla misteriosa "*Spada del Drago Nero*", sottratta dagli emissari malvagi provenienti dal regno di ***Vigoor***, capitanati dal demone ***Doku***. Anche ***Ryu*** viene sconfitto e si mette in viaggio per recuperare la preziosa arma. Come è facile immaginare, il plot piuttosto scontato non è che l'inizio di un hardcore game vecchio stampo... preparate una tonnellata di *shuriken*!

## MSN tutto da giocare!

**I campionato più bello del mondo? Si gioca in chat, su *MSN* per la precisione.** Dopo il successo di *Messenger Cup*, che durante i Mondiali ha registrato oltre due milioni di giocatori, ***Microsoft*** propone un nuovo titolo dedicato al calcio, dal concept simile a quello visto in giochi come ***Worms***: basta scegliere traiettoria e intensità di tiro per cercare la rete. Il servizio è attivabile direttamente dalla home di ***Messenger***!

## Un gigante per schiacciare i nuovi giochi di ruolo!

### LEVEL 5 MOSTRA LE PRIME IMMAGINI DELL'EPICO WHITE KNIGHT STORY

**Chi ha amato le epiche atmosfere di *Shadow Of The Colossus* non perda d'occhio questo nuovo progetto: parliamo di *White Knight Story*,** una delle rivelazioni più impressionanti delle scorso ***E3***. La trama prende le mosse dal ritrovamento di un antico artefatto, capace di trasformare gli uomini in giganti: e sarà proprio il protagonista delle vicende a beneficiare di tale incredibile potere. Sviluppato da ***Level 5*** (gli stessi di ***Dark Cloud***, ***Rogue Galaxy*** e ***Dragon Quest VIII***) il gioco promette grandi emozioni, anche grazie ad un *design* estremamente interessante delle ambientazioni, come ad esempio la città che cresce sul dorso di una tartaruga che potete osservare nella foto in basso. Il sistema di combattimento sembra ricalcare il classico ***ATB*** degli ultimi giochi di ruolo, garantendo la presenza di un numero vastissimo di tecniche, mentre il party sarà composto da tre personaggi utilizzabili in qualsiasi momento. In esclusiva per ***PS3***, non uscirà prima della prossima estate...

## LA FINE DI CLOVER ?

**Nonostante lo straordinario talento e i** risultati ottenuti negli ultimi anni, ***Capcom*** ha deciso di chiudere il ***Clover Studio***, universalmente noto per ***Viewtiful Joe*** e ***Okami***, a causa degli scarsi guadagni rilevati.

## WOW, CHE OFFERTA!

**Doppia promozione per World of Warcraft:** il leggendario *MMORPG* è attualmente in vendita al prezzo di 1,99 Euro (versione prova per 14 giorni), mentre il gioco completo scende a 19,90 Euro!

## OBLIVION SI ESPANDE!

***Ubisoft* ha annunciato la prima espansione ufficiale** del capolavoro targato ***Bethesda***, chiamata ***Knights of Nine***, con nuovi dungeon e missioni da completare. Sarà disponibile alla fine di novembre!

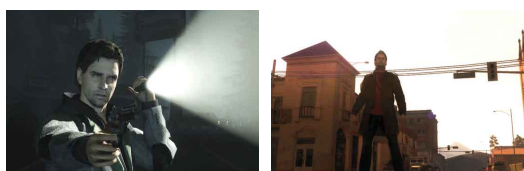
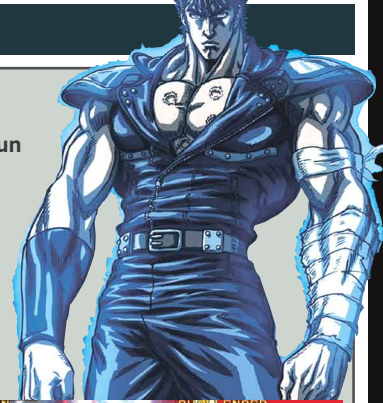
## GAME ARRIVA SU IPOD

**Grazie ad un accordo con il sito internazionale *Europs3orum.com*, *GAME*** sbarca anche su ***IPod***! Da oggi è infatti possibile scaricare la rivista su qualsiasi *player* collegandosi all'homepage del portale. Buon divertimento e soprattutto buona lettura!

## HOKUTO NO KEN

**Publisher:** SEGA / **Genere:** Picchiaduro / **Uscita:** N / A

**Avete dieci secondi di vita per leggere questo articolo... L'Uomo dalle Sette Stelle è sceso come un fulmine dal cielo per salvare la PlayStation 2: preparate i Cannoni Nanto da festa, perché questa volta tutti i personaggi** più amati di ***Ken il Guerriero*** si daranno battaglia in un epico picchiaduro a incontri.

A distanza di quasi vent'anni, rivedere ***Jagger*** saltare in aria come un petardo oppure ammirare ***Shu*** impegnato a trasportare macigni non può che farci commuovere cerebralmente. Ma facciamo un passo indietro, come ***Amiba***, e parliamo di questa nuova versione: i personaggi selezionabili saranno 10, tra cui ***Toki***, ***Mamiya*** e quel cicciabomba di ***Heart*** (presente senza motivo in tutti i giochi di ***Ken***) e potranno vantare alcune tra le tecniche più belle viste in televisione, il tutto sullo sfondo di una grafica degna della serie animata. Stessa cura per le ambientazioni, che spazieranno dalla Piramide di ***Sauzer*** al Castello di ***Shin***, dalla Fortezza di ***Hokuto*** ai bagni della città di ***Mamiya*** (ma che razza di accostamento è?). E sopresa delle sorprese: sarà possibile detonare i nemici a tempo, con tanto di timer su schermo. Iniziate pure a *Trasmigrare attraverso Satori*...

## ALAN WAKE

**Publisher:** Microsoft / **Genere:** Azione
**Uscita:** Gennaio 2007

**Dopo il grandissimo successo di *Max Payne*, *Remedy* ne prepara un'altra delle sue** su ***Xbox 360*** e ***PC*** con ***Alan Wake***, thriller psicologico di stampo azione-avventura che promette di innovare il mondo dei videogiochi con un genere inedito, chiamato dagli stessi sviluppatori "thriller di azione cinematografica". La storia è narrata tramite mini episodi autoconclusivi che ripercorrono gli avvenimenti del libro di ***Alan*** (lo stile di narrazione è molto simile a quello di ***Max Payne***, ma tutte le scene sono in tempo reale e utilizzano tecniche grafiche di nuova generazione). Nonostante tutto quello che si è visto sia solo una demo, sappiamo che il titolo promette davvero molto e dato il buon nome della ***Remedy*** non ci resta che aspettare l'inizio del prossimo anno per metterci sopra le mani.

## GUILD WARS: NIGHTFALL

**Publisher:** NCsoft / **Genere:** RPG online
**Uscita:** Ottobre 2006

***Tutte le grandi idee hanno sempre un buon riscontro... se ben sviluppate. ArenaNet e NCsoft***, consapevoli di questo, hanno saputo ideare e creare un innovativo RPG online, conosciuto ormai da milioni di persone con il nome di ***Guild Wars***. ***Nightfall***, l'attesissima seconda espansione, oltre a una nuova area e a una nuova campagna con centinaia di quest, offrirà due inedite classi di personaggi: i *Paragon*, impegnati a sostenere la propria squadra, e i *Dervisci*, guerrieri dalle straordinarie doti di combattimento multiplo. Per far fronte alle numerose lamentele sull'inedeguatezza dell'intelligenza artificiale degli NPC alleati, ***NCsoft*** ha ben pensato di arricchire il gameplay con gli ***Eroi***: si tratta di combattenti comandati dalla CPU il cui equipaggiamento, le skill che utilizzeranno e le azioni che compiranno, saranno tutte customizzabili dall'utente. L'uscita di ***Guild Wars: Nightfall*** è imminente, è molto probabile che molti di voi ne avranno gia una copia mentre leggeranno queste righe. In tal caso... buon expaggio a tutti!



## TRAUMA CENTER 2

**Publisher:** Atlus / **Genere:** Simulazione
**Uscita:** Novembre 2006

**Di recente pubblicato su *Nintendo DS* e rinnovato per l'occasione**, questo nuovo episodio di ***Trauma Center***, titolo dedicato al mondo dei chirurghi e alle operazioni, balza in poco tempo da portatile a ***Nintendo Wii***. Armati di bisturi, ago, filo, antibiotici e circa una dozzina di "ferri", dovremo cercare di debellare dai nostri pazienti il terribile virus *Guilt*, il tutto usando il rivoluzionario controller del ***Wii*** per un'interattività fuori dal comune. ***Trauma Center: Second Opinion*** rappresenta un game elevato all'ennesima potenza nel campo dell'originalità e della giocabilità; tecnicamente ben realizzato anche se si denota un sonoro ancora allo stato brado. Dunque buone idee e inizio coinvolgente... attendiamo intrepidi di vederlo nella versione ufficiale.

## MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

**Publisher:** SEGA / **Genere:** Strategia
**Uscita:** Novembre 2006

**Gli strategici per PC rappresentano ormai un genere affermato e con un grande numero di fan.** I titoli che sono usciti hanno sempre ravvivato il bacino di utenti, che li hanno accolti calorosamente, ampliandolo grazie a caratteristiche sempre nuove e coinvolgenti. Una serie che ha particolarmente animato i cuori dei "videogiocatori dal palato fine", è quella di ***Total War***, che ha avuto inizio con la pubblicazione di ***Shogun: Total War*** per opera della ***Creative Assembly***. ***Shogun*** apportò delle modifiche sostanziali al gameplay degli strategici e si rivelò la base per una serie che continua a migliorarsi. Dopo ***Rome: Total War*** ecco che con ***Medieval 2*** sembra che il bersaglio sia stato nuovamente centrato. Anche stavolta saranno importanti elementi quali il commercio, la diplomazia tra le varie nazioni e, quindi, le alleanze. In ***Total War*** sarà fondamentale adottare una giusta tattica, la quale non potrà basarsi esclusivamente sul numero di soldati, bensì sul morale, sull'utilizzo della cavalleria (al momento giusto) e su un'ingente raffica di frecce e cannonate all'inizio della battaglia (le truppe che potremo utilizzare saranno molto variegate, evitando ogni noia). Sembra proprio che ci troveremo di nuovo davanti ad una delle tante pietre miliari di questi sviluppatori... che sarà immancabile nella nostra collezione.

## WII SPORTS

**Publisher:** Nintendo / **Genere:** Sports / **Uscita:** Dicembre 2006

**Dicembre sarà il mese in cui vivremo il lancio ufficiale della nuova e rivoluzionaria macchina *Nintendo* che, come ormai tutti già sanno, sarà venduta in bundle** con ***Wii Sports***. Il curioso gioco promette di evidenziare le potenzialità, non tanto tecniche ma innovative in termini di giocabilità, che la nuova console promette. Il titolo del gioco è abbastanza esplicito: ci troveremo infatti al cospetto di una compilation di giochi esclusivamente dedicata al mondo dello sport. L'esperienza ludica sarà incentrata fondamentalmente sull'utilizzo del nuovo sistema di controllo; ogni games sarà giocabile tramite il *Wii-mote*, garantendo così il massimo dell'interazione. Le diverse discipline sportive passeranno dal tennis al baseball, dal pugilato al golf, fino ad arrivare alle levigate piste del bowling. Ovviamente il gameplay sarà linfa vitale di questi titoli e il multiplayer l'essenza vera e propria del coinvolgimento. Tecnicamente ***Wii Sports*** non offre slanci di qualità next-gen; al contrario, la grafica è volutamente semplice e poco appariscente ma colori e pulizia video formano un quadretto tutto sommato gradevole. Usare il nuovo pad a mo' di racchetta, guantone o mazza da baseball sarà sicuramente spassoso ed esilarante... noi tutti in redazione non stiamo più nella pelle!

**Vincitore assoluto nella categoria "Sport" allo scorso E3 di Los Angeles, questo innovativo gioco permette di partecipare a numerose discipline sportive, usando il pad proprio come una mazza da golf, una racchetta e molto altro ancora...**

A cura di Francesco "Ultimato" Verzola

# Naruto in tv: torna l'azione Power Play!

**La serie animata tratta dal famosissimo manga di Masashi Kishimoto**

**L'ultimo grande successo della stagione Made in Japan arriva finalmente anche in Italia, dopo una lunga attesa: parliamo di *Naruto*, campione di incassi in Giappone e nel resto del mondo,** che ha riportato in primo piano lo stile *Power Play* di cartoni popolari come ***Dragon Ball***. Protagonista delle vicende è ***Naruto Uzumaki***, ragazzo dodicenne deciso a diventare un ninja nonostante le sue capacità non siano all'altezza dei compagni di Accademia. In realtà il ragazzo è l'incarnazione della ***Volpe a Nove Code***, un mostro leggendario che anni addietro distrusse quasi completamente il ***Villaggio della Foglia***. Grazie all'intervento del ***Quarto Hokage***, considerato il ninja più forte della storia, la ***Volpe*** fu rinchiusa con un sigillo ed imprigionata nel corpo del piccolo ***Naruto***. La trama prende le mosse dalla formazione dalla Squadra Sette, guidata dal maestro ***Kakashi***, alla quale appartengono la promettente ***Sakura Haruno*** e il tenebroso ***Sasuke Uchiha***. Questo *anime*, che ha raggiunto in pochissimo tempo le vette di preferenza del pubblico nipponico, è riuscito a conquistare i suoi fan grazie alla straordinaria regia e all'ottimo *Character Design* curato da nomi noti nel campo dell'animazione: ***Tetsuya Nishio*** e ***Hirofumi Suzuki***. Attualmente la serie tv conta più di cento episodi, mentre il manga originale sembra ancora ben lontano dalla conclusione. Originale e divertente, si tratta di un cartone animato da non perdere e da tenere costantemente d'occhio... parola di Ninja!

**SITO UFFICIALE: www.innocence-movie.jp**
**TITOLO ORIGINALE:** Naruto - **ANNO:** 2002 **NUMERO EPISODI:** 120 - **SOGGETTO ORIGINALE:** Masashi Kishimoto - **REGIA:** Hayato Date - **ART DIRECTOR:** Kinori Takada **DIRETTORE DELL'ANIMAZIONE:** Atsuho Matsumoto - **MONTAGGIO:** Seiji Morita - **MUSICHE:** Toshiro Masuda - **PRODUTTORI:** Akiko Gujima Hiroshi Hagino - **PRODUZIONE:** Studio Pierrot

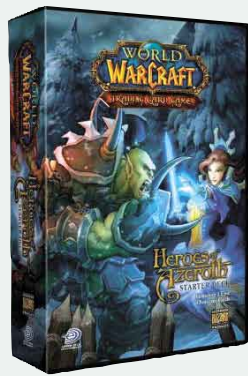
# BOARD GAMES

A cura di Emanuele "Exodus" Bianchi

## World of Warcraft: Trading Card Game

### Lasciate da parte il PC: ora tutti a tavola!

**Blizzard e Upper Deck insieme per un nuovo card game...**

**Qualche mese dopo la recensione del gioco da tavolo basato sul famosissimo *World Of Warcraft*, sono onorato di presentare la nuova incarnazione di questo MMORPG dalle mille risorse.** Ci troviamo davanti ad un gioco di carte collezionabili pubblicato da ***Upper Deck*** in collaborazione con ***Blizzard***. ***WOW The Card Game*** esplora gli stessi pericoli del videogioco presenti nel mondo di ***Azeroth***. Sotto forma di carte potrete collezionare potenti alleati, armi e attacchi devastanti. L'aspetto grafico è notevole con disegni realizzati dai più famosi artisti fantasy. Durante il gioco avrete il controllo di un eroe con il quale potrete creare un gruppo, fare quest e usare abilità tratte direttamente dalla controparte online. Lo scopo è semplice: sconfiggere il nemico prima che sia lui a fare lo stesso con te... Il regolamento è abbastanza intuitivo anche per i giocatori poco esperti. Altro aspetto apprezzabile è la presenza delle ***Loot***, carte che aggiungono modifiche estetiche ai personaggi, come il look delle cavalcature. Che dire: come al solito il marchio ***World of Warcraft*** sembra essere davvero una garanzia!

# Aperte le iscrizioni italiane per la Lega Professionistica dei Cyber-Atleti: in palio tantissimi premi!

## A VERONA LA PROSSIMA EDIZIONE!

La ***Cyberathlete Professional League*** (***CPL***), in collaborazione con l'***Ente Veronafiere***, è lieta di annunciare l'apertura delle registrazioni online per la prima tappa italiana! Nella mezzanotte tra venerdì 20 e sabato 21 Ottobre, sul sito ***www.thecpl.it***, si sono aperte le iscrizioni per le competizioni che avranno luogo in occasione del ***PlayExpo***. La ***CPL World Season 2006*** metterà in palio per i vincitori un montepremi di cinquantamila dollari, oltre a vitto e alloggio per la fase finale della ***CPL*** che si disputerà a *Dallas*, in *Texas*, dal 16 al 20 dicembre 2006. Saranno due i tornei ufficiali presentati nei tre giorni della finale nazionale italiana: ***Counter Strike 1.6***, con un montepremi di trentamila dollari, e ***Quake 3 Arena*** con un montepremi di ventimila dollari. Oltre ai tornei ufficiali ci saranno anche altre competizioni, sponsorizzate da diverse società, ricche di premi per i vincitori. Se siete incuriositi e volete provare a diventare campioni non dovete fare altro che collegarvi ai siti ***www.thecpl.it*** oppure ***www.playexpo.it***. In bocca al lupo... e che la sfida abbia inizio!

# E' iniziato il nuovo Battle For Italy 2, contest di guerra dedicato alla conquista... dell'Italia!

## PRIMA FASE: VITTORIA DELL'UKRAINA...

E' iniziato ***Battle for Italy 2***, il seguitissimo contest tutto Italiano che ha visto la sua prima partita ufficiale il 21 settembre, decretando la vittoria della fazione Ukraina. Moltissimi i commenti dei players che hanno ritrovato in questo torneo uno stimolo per continuare ad apprezzare un classico dell'*arcade* in soggettiva come ***Battle Field 2***. Nonostante la tenacia della fazione tedesca, la mappa ha dato ragione alla zona est, impegnatissima negli scontri per la conquista delle basi della verde ***Fallen***. E volete sapere quale è stato il commento "a caldo" del clan ***Echo***? "*Mai beccato un'arata così imponente e dolorosa!!! Abbiamo tenuto decentemente per una quindicina di minuti......poi siamo stati spazzati via*". La battaglia è veramente aperta!

# Cercate nuove sfide emozionanti? Colosseum Arena apre la "calda" stagione del professionismo!

## NETPLAY DI GIOCO E FINALI IN LAN

Arriva il momento per ogni player di dimostrare la sua forza e la sua potenza *in-game*.... Questo momento è finalmente giunto per tutti: dunque, cosa state aspettando? Il mondo delle ***Professional League*** sta per sbarcare sul popolare sito di netplay ***ColosseumArena***. ***Call Of Duty 2***, ***Counter Strike*** e ***Pro Evolution Soccer 6*** sono solo alcuni dei titoli che svetteranno nelle varie categorie di gioco. Tutte le finali si svolgeranno rigorosamente in lan, mentre i migliori clan potranno conquistare l'attenzione degli sponsor e "tentare" di raggiungere l'agognato mondo del professionismo videoludico. Quindi non lasciatevi sfuggire l'occasione di diventare i net gamers migliori d'Italia: sembra proprio che all'ombra del ***Colosseo*** nascerà una nuova generazione di campioni. Sarà un 2007... sbalorditivo!

# SMAU 2006: UNO SGUARDO AL FUTURO!

**Avanguardia e tecnologia nella cornice di Rho-Pero: una fiera pensata esclusivamente per operatori del settore**

■ **A cura di Roberto Vestri**

**Sembra proprio che la fiera più importante nel panorama** della tecnologia in Italia abbia cambiato vocazione: lo ***Smau 2006*** si è rivolto esclusivamente agli operatori del settore. Eppure l'affluenza ha registrato numeri record, con oltre cinquantamila partecipanti durante le quattro giornate della manifestazione (4 - 7 ottobre). Nella suggestiva e avanzata cornice di ***Rho-Pero***, polo fieristico d'avanguardia di Milano, sono stati presentati numerosi servizi e prodotti rivolti al prossimo futuro: dai *Notebook* di nuova generazione, ai sistemi di videoproiezione capaci di riprodurre le immagini anche in scarse condizioni di luce, dalle strumentazioni da casa a quelle per l'ufficio, come le stampanti con monitor *Touch Screen*. Ma ci sono state anche sorprese più impreviste, a cominciare da ***Zypad***, vero e proprio "PC da polso", che può essere indossato sul braccio e gestito in maniera semplice ed efficace. Molti gli argomenti trattati: si calcola che i seminari tenuti siano stati più di cento; al centro dell'attenzione argomenti di attualità, come il rapporto tra Enti Pubblici e tecnologia, ma anche temi di interesse generale, come il convegno ***L'evoluzione dei Blog*** tenuto da ***Mario Montemagno***, curatore del progetto ***Blogosfere***. Un successo non annunciato, per una fiera che ha ritrovato la sua identità dopo anni di commistioni tra realtà diverse e incertezze.

## Trasformiamo il monitor... in un Pentium!

**La soluzione integrata che permette anche l'espansione**

**In occasione dello *Smau*, *ASEM* ha presentato questo nuovo *LCD PC***, sistema "all-in-one" che integra un monitor piatto da 15, 17 e 19 pollici con un hardware basato su microprocessori ***Intel Pentium 4***. Il tutto è perfettamente espandibile grazie a componenti standard, come dischi con capacità massima di 160GB, lettori CD/DVD e tutte le normali porte di ingresso. Si usa tramite tastiera... oppure *Touch Screen*!

## MP3 al "rosa" con... Valentina!

**Leotec firma lo stile glamour del suo nuovo lettore multimediale**

**La tecnologia è tutta al femminile con *Valentina*, il nuovo lettore audio/video di *Leotec*, ideato per soddisfare tutte le esigenze delle giovani teenagers**. Oltre ad avere un'estetica all'ultima moda, ***Valentina*** si rivela un vero centro multimediale tascabile: permette di leggere musica e video nei formati ***Mp3***, ***Mp4***, ***WMA***, ***WAV***, ***AMV*** e ***JPG*** nonché la possibilità di ascoltare la propria stazione preferita grazie alla radio FM integrata. Semplice da usare e dotato di una batteria al litio con un'autonomia di 10 ore, ***Valentina*** vanta un display da 65.000 colori; tutto questo in soli 40 gr di peso e 7 mm di spessore.

## Nikon Coolpix S10: il potere dello Zoom

**L'ultima fotocamera digitale della serie "Style"**

**Riprese e fotografie di alto livello ma nel palmo di una mano? *Nikon*** propone la sua nuova ***Coolpix S10***: dotata del collaudato sistema ***VR*** contro l'effetto "*mosso*" delle foto, si classifica come la più piccola fotocamera digitale ad avere uno zoom *10x* di precisione. E' presente il ***Magic Swivel***, la funzione di rotazione dell'obiettivo esclusivo della ***Nikon*** che permette inquadrature particolarmente professionali.

## Il futuro dell'immagine secondo Samsung...

**Presentati il primo LCD a LED e il nuovo TV da 12 millimetri**

***Samsung*, la multinazionale coreana specializzata in elettronica e tecnologia, ha recentemente rilasciato due eccezionali quanto incredibili TV**: l'***LCD LED LE40M91*** della serie *M9* e il nuovo ***AMOLED***. L'***LCD LED*** sfrutta diodi a emissione luminosa, offrendo un risultato visivo eccellente: il contrasto, i colori e la brillantezza dell'immagine risultano a primo sguardo davvero impressionanti. E tutto questo senza la minima manutenzione, visto che la durata del pannello è stimata attorno alle 100.000 ore. L'***AMOLED*** sfrutta invece la tecnologia di combinazione dell'***OLED*** all'***LCD*** a matrice attiva, ottenendo una risoluzione di 1600x1200 pixel in, udite udite, soli 12 millimetri di spessore, paragonabile allo schermo di un ***iPod Nano.*** Lasciamo ogni giudizio alle seguenti immagini...

## Sony lancia i nuovi Walkman serie S

**Ascoltare musica ad alta qualità con Noise-canceling**

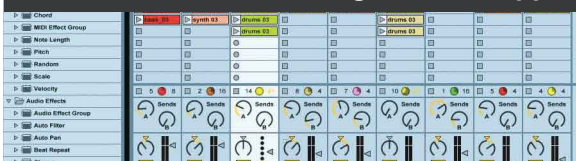
**Diciamoci la verità: di mini *Walkman* dalle incredibili funzionalità** l'attuale mercato è saturo. Per spiccare nella folta concorrenza, ***Sony*** lancia una nuova serie del tutto originale, offrendo non soltanto una vasta scelta di skin dai mille colori, ma anche una straordinaria qualità del suono grazie alla funzione ***Noise-canceling*** degli auricolari, che permette di ridurre fino al 25% i rumori esterni. Davvero notevole!

## Design e hi-tech nel palmo di una mano!

**Palm Treo 750v: la micro-tecnologia fa passi da gigante...**

**Il mondo dei palmari è in continua espansione: non ci sorprenderemo se, tra pochi anni, riusciremo a trovare le stesse potenzialità di un PC tradizionale in un'apparecchio tascabile**. Con ***Palm Treo 750v*** questa teoria è sempre più vicina: distribuito in Italia da ***Vodafone***, il nuovo ***Treo*** è la prova tangibile della collaborazione tra ***Palm*** e ***Windows Mobile***. Questo perfetto *PDA* contiene un processore ***Samsung SC*** 2442 da 300 MHz, una fotocamera da 1,3 megapixel e 128 MB di memoria *ROM*; Il kit completo comprende un cavo USB, gli auricolari e l'alimentatore da rete. Pensato per coniugare la forza della tecnologia con la pratica comodità.

# DIGITAL MUSIC Trasforma il tuo computer in un'orchestra

**Pensate che la musica digitale sia troppo complicata per improvvisare? Allora inizate pure a ricredervi...**

La gestione audio e *midi* è talmente integrata in ***Ableton Live*** che quasi non ci si accorge quando si lavora con l'uno o con l'altro. Il *midi* è l'insieme dei segnali (note, potenziometri, volumi...) necessari per intervenire su sintetizzatori ed effetti. E il programma supporta anche ***Rewire*** sia in modalità *master* che *slave*.

## ABLETON LIVE 6

**A cura di Emiliano "Dj Lomu" Grossi**

### I Contest Live? Oggi sono alla portata di tutti!

***Ableton Live*** è nato nel lontano 2001. Il software è un sequencer audio e midi altamente professionale indicato per chi vuole suonare dal vivo grazie alla sua semplicità. L'algoritmo *Auto-Warp* permette infinite possibilità di creazione attraverso l'importazione di qualsiasi file audio, sincronizzando automaticamente il tempo del brano a prescindere dal ritmo originale. Inoltre, grazie al *Freeze Track* è possibile liberare risorse della *CPU* "congelando" le tracce in riproduzione...

### Questa sì che è musica di "effetto"!

Per la nostra creatività possiamo usufruire di moltissimi effetti, come *Saturator*, *Flanger*, *Phaser*, *Arpeggiator*, *Compressor* e tanto altro ancora. Sono tutti molto efficaci e in grado di "colorare" qualsiasi suono. In più abbiamo a disposizione anche strumenti come *Operator* e *Impulse*: il primo è un sintetizzatore che emula le tastiere *Yamaha* della serie *DX*, in grado di caricare suoni grassi e potenti, mentre il secondo è una *Drum Machine* a otto slot basata sul campionamento audio... *Let's Play*!

**SITO:** *www.ableton.com* - **Prezzo:** *€ 399,00* - **TIPS:** *puoi scaricare i file di prova dal sito www.gameplayer.it/musica.php*

# SOFTWARE Ultime novità nel campo delle utility

L A G R A F I C A S E M P L I C E D I M I C R O S O F T

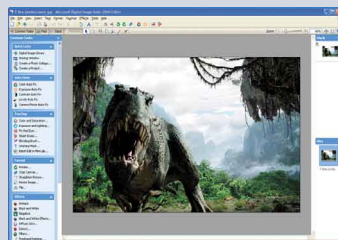
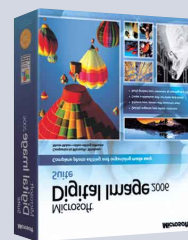
## DIGITAL IMAGE 2006

**Condividi, esporta e pubblica le tue immagini personali in maniera facile e veloce!**

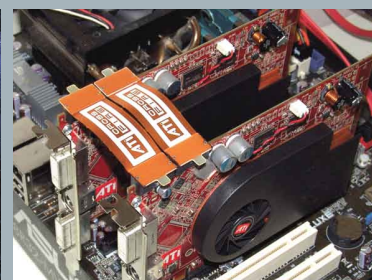
Anche la casa di **Bill Gates** inizia ad occuparsi di grafica, con un tool tanto semplice quanto efficace nelle prestazioni: ***Digital Image 2006***, programma di fotoritocco dedicato a tutti. Ovviamente, parlando di **Microsoft** non potevamo che aspettarci una cura attenta anche a tutti quei piccoli dettagli che sfuggono ai software strettamente professionali: la possibilità di pubblicare i propri lavori e organizzarli come una vera e propria presentazione, senza dimenticare la possibilità di condividere le immagini dovunque nel mondo o esportare tutto su *CD* o *DVD* senza dover ricorrere ad altri programmi.

### Tutti i trucchi del mestiere...

Imperfezioni nella foto? Basta un click per correggere il colore, l'esposizione, il rosso del flash sugli occhi e molto altro. ***Digital Image 2006*** riconosce persino le foto scattate con il proprio cellulare, per ottimizzare le elaborazioni. Grazie alle funzioni di livello è anche possibile rimuovere oggetti indesiderati o elaborare al meglio le immagini. Se non cercate un software complesso e costoso, ***DI2006*** fa proprio al caso vostro!

**L'interfaccia risulta decisamente immediata anche per i non esperti!**

**Sito ufficiale:** *http://www.microsoft.com/italy/imaging/default.mspx* - **Prezzo:** *€ 89,90*



# HARDWARE UPDATE
## PERIFERICHE, ESPANSIONI E PLUG-IN

## LA NUOVA ATI RADEON X1650XT

### RV560: quando la GPU fa la differenza!

**Utilizzando lo stesso approccio alla tecnologia *Crossfire*, già apprezzata nelle precedenti produzioni *ATI* (*Radeon X1950 PRO*),** e la nuovissima architettura video costruita con tecnologia produttiva a 80 nanometri, questa nuova ***X1650XT*** sfrutta l'innovativa *GPU* conosciuta con il nome di ***RV560***. Una soluzione che permetterà di raddoppiare la *Pixel Shading Unit* da 12 a 24, incrementando notevolmente la velocità degli effetti grafici. Una scheda di fascia media, capace di offrire ottime prestazioni ad un prezzo accessibile: venduta oggi negli USA al prezzo di 149 dollari.

## SE LO STILE E' SOLO UN CASE

### I PC di casa Dell con le prestazioni ATI

**Eleganza e prestazioni: per la prima volta la tecnologia *Dell*, da tempo fedele a *Intel***, decide di includere nell'hardware dei suoi PC processori ***AMD*** di manufattura ***ATI***. L'ultimo assemblato della prestigiosa azienda americana, che risponde al nome di ***Dell C521***, utilizzerà proprio tale *CPU* mantenendo l'eccezionale estetica del minicase, posizionabile sia orizzontalmente che verticalmente.

## TM-80: IL GIOCO SI FA SERIO

### Il divertimento ha trovato il suo mouse!

**Nessuno meglio di un netplayer professionista sa quanto sia importante un buon mouse durante una battaglia online**: puntare il bersaglio e far fuoco velocemente è essenziale per vincere... prontezza di riflessi, sì, ma è anche la fluidità del mouse a fare la differenza. Il ***TM-80*** di ***Techsolo*** offre una precisione ad altissimi livelli grazie ad un sensore laser da 1600 DPI, che lavora in maniera ottimale su qualsiasi tipo di superficie. Il design professionale, l'ergonomicità e la praticità dei 9 tasti lo rendono uno strumento alla portata di tutti i tipi di applicazione multimediale. Iniziate a scaldare gli indici...

## UNA SCHEDA MADRE... PER DUE

### MSI P965: benvenuti nel mondo Dual Core!

**La tecnologia *Dual Core* dei processori sta recentemente iniziando a trovare terreno fertile nei nuovi hardware disponibili sul mercato.** L'innovativa motherboard ***MSI P965*** permette non soltanto di gestire Core multipli ma, grazie alla compatibilità con FSB 1066/800/533 MHz, supporta anche il precedente ***Intel Pentium 4*** con *Socket LGA 775*, sempre sfruttando al massimo le capacità. La scheda offre inoltre due connettori *PCI Express x16*, di cui uno utilizzabile per due schede video *ATI* in modalità ***CrossFire***. E' forse giunta l'ora di aggiornare il nostro PC?

## UN VOLANTE DI CLASSE!

### Atomic ridisegna la guida sportiva...

Gli amanti dei giochi di guida saranno davvero entusiasti del **TVR Sport Racing Steering Wheel *ATOMIC***, il versatile volante per ***PC*** e ***PlayStation*** compatibile con gli standard ***Dual Shock*** e ***Dual Shock 2***. Maneggevole e facile da usare, grazie alle funzioni di auto-rilevazione e auto-configurazione della pedaliera, è dotato di un'interfaccia *USB* e di due possibili modalità d'uso: analogico e digitale. Peccato per l'assenza del cambio manuale e del ***Force Feedback***.

▲ Lanwar, vincitori della Super Coppa per Clan. Da sx: Undisputed, Drinkbeer, il capitano Sagiptar e SteoTNT

▲ Onepiece, presidente del clan La Ciurma, ritira la Coppa Classifica Ranking al posto di Pegasus, terzo classificato

▲ La sfida conclusiva della Clanwar: in finale si sono affrontati l'Elminster Clan e la G-UNit, risultata poi vincitrice

# un finale da campioni!

## Torneo FNIV di PES 5: cronaca di una vittoria annunciata...

**Allo scadere della cinquantunesima tappa, si è concluso il Campionato Nazionale di Pro Evolution Soccer 5 Ufficiale F.N.I.V., con la vittoria di *Kerobba* su *Tigermask*.** Il torneo, iniziato a dicembre 2005, ha toccato 25 città in tutta Italia, tra cui Roma, Torino, Genova, Riccione, Cagliari, per un totale di oltre quattromila partecipanti. L'evento è stato promosso dalla ***Federazione Nazionale Italiana Videogiocatori*** in collaborazione con numerosi appassionati che hanno organizzato le singole tappe nelle città di provenienza, come ***Serse Gori***, ***Giuseppe Brattoli***, ***Jonathan Fiorentini***, ***Francesco Mandaglio***, ***Andrea Carletti*** e ***Daniele Bernabei***. Per ciascuna tappa si è svolta una prima fase a gironi con partite di sola andata; dopodiché i classificati si sono affrontati ad eliminazione diretta con partite di andata e ritorno; infine si svolgevano le finali con match singoli. Accedendo alle fasi finali di ogni tappa si potevano acquisire punti per la ***Classifica Ranking***, ottenendo la possibilità di qualificarsi alle Finali Nazionali: i primi tre posti sono stati conquistati da ***Kerobba***, ***Tigermask*** e ***Pegasus***. Ad ogni tappa sono state allestite fino a 32 postazioni, con punte di 250 giocatori, mentre la finale si è svolta a Roma, nella cornice di ***Romics 2006***, alla presenza di un pubblico vastissimo. E per il futuro? Il ***Campionato 2006*** / ***2007*** riapre ufficialmente questo mese con la prima tappa a Roma, la seconda a Genova e la terza a Foggia... oltre a una nuova competizione online! E sono in cantiere numerosi tornei legati non solo al calcio: insomma questa volta non potete proprio mancare!

▲ G-Unit, Clan Campione D'Italia PES 5. Da sinistra John Cena, il Presidente Shady, 50Cent e Thema

(Campione Italiano, 1° Classifica Ranking Nazionale e numero 5 al mondo di PES 5)

### INTERVISTA A KEROBBA

**Parlaci di te!** *Mi chiamo Stefano Acquaviva, ho 19 anni e sono romano.* **Come ci si sente ad essere campione italiano e tra i primi 5 al mondo?** *E' una bella sensazione! Soprattutto sei riconosciuto (e temuto) da tutti!* **Ti sei allenato molto?** *No, è una dote naturale...* **Con quale squadra giochi? E che modulo usi?** *Il Milan con il 4-1-5.* **L'avversario che ti ha messo più in difficoltà?** *Auron e Tigermask!* **Un consiglio a chi si avvicina al mondo dei tornei?** *Giocare per divertirsi e socializzare! Poi se ci sono le vittorie... tanto meglio!*

▲ Al centro Auron, vincitore del Pallone D'Oro PES 5, affiancato dai vertici della FNIV

### CLANWAR, PALLONE D'ORO E SUPERCOPPA

**Lo scorso 24 settembre a Bologna si sono riuniti i maggiori clan italiani di *PES5* per sfidarsi nella *Clanwar*,** la competizione che premia il clan più forte attraverso sfide 1 vs 1, 2 vs 2 e 4 vs 4. Ha prevalso su tutti la ***G-Unit***, che ha battuto in finale l'***Elminster Clan*** al meglio delle sette partite. Nell'ambito dello stesso week-end si è svolta la classica sfida annuale per determinare il ***Pallone D'Oro***: erano presenti tutti i players che si erano contraddistinti nella Stagione; in finale si sono affrontati ***Auron*** del clan ***The Machinist*** e ***Tigermask*** della ***G-Unit***: ha prevalso il primo con una vittoria di misura. Infine, la ***Supercoppa*** ha visto sfidarsi i sopracitati ***G-Unit*** e i ***Lanwar***, con questi ultimi che si sono aggiudicati l'ambito trofeo. Complimenti a tutti!

**FNIV RINGRAZIA:** GOLDMEDIA (www.goldmedia.it) - RICCIONE PIADINA (www.riccionepiadina.com) - INEED (www.ineedgame.it)

Publisher: Konami | Developer: Konami | Genere: Sport | Giocatori: 1 - 2

I gesti tipici degli atleti sono stati ricreati alla perfezione: osservare i propri campioni su schermo ricalcare le stesse performance delle partite reali è fantastico... come lo smarcamento di ***Toni*** su ***Grella***!

# PRO EVOLUTION SOCCER 6

**Fischio d'inizio per la simulazione calcistica più attesa dell'anno! Ma siamo davvero nella next-gen?**

**DISPONIBILE ANCHE PER:** PlayStation 2, Pc, DS, PSP

A cura di:
Simone "Cloud" Giorgi

***Pro Evolution Soccer*, un nome... una garanzia. A chiunque si dichiari amante del calcio e nello stesso tempo del videogiochi, il marchio del suddetto titolo sicuramente smuoverà diverse sensazioni**, tra le quali sudorazione improvvisa e ghiandole salivari costantemente attive. Questa sesta apparizione è finalmente giunta sulle sponde della next-gen accompagnata da grosse speranze e aspettative. Curiosi di sapere se l'estenuante attesa è stata ripagata? Continuate a leggere e scoprirete perché, tirando le somme, il risultato finale ci ha convinto solo in parte. Partiamo dagli aspetti positivi: la giocabilità rasenta la perfezione confermandosi il punto cardine del titolo ***Konami***; fatta la dovuta pratica con il nuovo pad della console ***Microsoft***, tutto si muoverà con la fluidità di sempre, coinvolgendo il giocatore nel vortice di azioni realistiche e magnificamente riprodotte su schermo. Le vostre scelte tecniche verranno sempre rispettate con precisione e puntualità dandovi la sensazione di essere parte integrante della squadra, anche dal punto di vista manageriale. Sotto il profilo puramente agonistico riprodotto in campo, ***Pro Evolution Soccer 6*** si è migliorato ancora rispetto al suo predecessore, garantendo ancor di più il fattore realismo; ora ogni squadra è stata curata nei minimi dettagli con ogni giocatore che risponde alle caratteristiche reali. Arriviamo alle note dolenti che condizionano di fatto la promozione a pieni voti di ***PES 6***: diciamocelo subito, il comparto tecnico non è propriamente definibile next-gen, ovviamente dei miglioramenti rispetto alla versione ***PS2*** ci sono ma riguardano fondamentalmente la definizione dell'immagine. Non finisce qui, perché questa versione è stata privata inspiegabilmente di ben 26 stadi e del "***PES Shop***". Intendiamoci, si tratta comunque di ***PES*** ma ci aspettavamo di più. A questo punto per il vero calcio next-gen bisognerà ancora attendere, magari prendendo appuntamento direttamente sulla prossima console ***Sony***, vera patria del titolo ***Konami***. Se volete infine riferirvi alla versione ***PS2*** aggiungete tranquillamente una decina di punti al giudizio finale.

▲ Il buon Barthez assiste impotente allo strangolamento in diretta dell'attaccante avversario... intanto il numero 5 che fa? Lancia il compagno?

**Valutazione | Pro Evolution Soccer 6 | Xbox 360**

| GRAFICA 75 | GIOCABILITA' 91 |
|---|---|
| + Alta risoluzione e formato 16:9 | + Gameplay vincente! |
| - Si rivela un porting da PS2... | - Qualche problemino con il pad |
| **SONORO 82** | **LONGEVITA' 93** |
| + Effetti da stadio ben ricreati | + Modalità a non finire... |
| + Supporta il Dolby Digital 5.1 | - ... ma extra praticamente assenti |
| *E' finito in un pareggio...* | ||| GLOBALE 83 ||| |

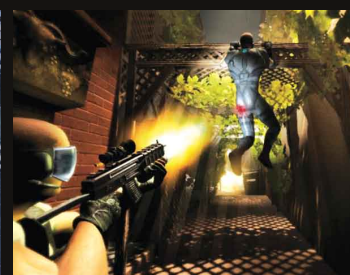


www.konami.com

CARATTERISTICHE: Supporta 480p, 720p, 1080i, Dolby Digital 5.1

ONLINE 

Giocatori: 1 - 2 | Genere: Stealth / Azione | Developer: Ubisoft Montreal | Publisher: Ubisoft

▲ Camminare senza farsi vedere è fondamentale: soprattutto conciati in questo modo...

▲ "La prossima volta ci penserai due volte prima di venire qui a chiederci lo zucchero!"

# SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

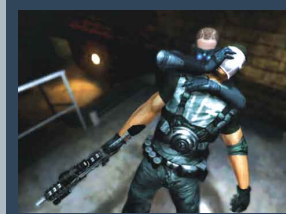
**Sam Fisher è pronto a strisciare nell'ombra anche su Xbox 360: azione, stealth e... doppio gioco!**

**DISPONIBILE ANCHE PER:** Xbox PlayStation 2, Pc, GameCube, Wii

A cura di:
Eugenio "Bytescruncher" Vitale

**Se fino al 2002 il genere degli stealth game poteva incoronare come unico e indiscusso sovrano il mitico *Snake*, da questa data in poi un altro nome si è fatto strada nel panorama videoludico mettendo in seria difficoltà l'eroe di casa *Konami*; parliamo ovviamente di *Sam Fisher*.** L'agente segreto è stato ancora ingaggiato da ***Ubisoft*** per una nuova missione: conquistare un territorio finora inesplorato che risponde al nome di ***Xbox 360***. Per migliorare una saga che già sfiora la perfezione il passo da compiere è davvero così breve? Con i tempi che corrono non credo, ma ***Splinter Cell: Double Agent*** inizia comunque alla grande e ci rende protagonisti della miglior trama della serie; un susseguirsi di intrecci e vicende, vissute attraverso il "doppio gioco" di ***Sam***: da una parte la *NSA*, dall'altra la *JBA*, da una parte il bene, dall'altra il male... starà a noi scegliere da che parte stare. Ogni organizzazione manterrà un certo livello di fiducia nei vostri confronti in base alle missioni; se inizialmente è possibile rimanere in buoni rapporti con entrambi, ben presto dovrete fare delle scelte che tradiranno inevitabilmente l'altra fazione. Il gameplay non ha subito grossi miglioramenti rispetto al capitolo precedente ma il comparto di azioni/armi è aumentato notevolmente (in base alle situazioni volendo ***Sam*** sfoggiare le sue letali abilità acrobatiche); il concept rimane ovviamente il classico "resta nell'ombra e colpisci", anche se non saranno rari i livelli diurni in cui sarà richiesta molta strategia (oltre ad un buon equipaggiamento) per sopravvivere. L'*IA* è rimasta pressochè invariata: le sentinelle sono molto sensibili a rumori e movimenti sospetti ma a volte, quando l'indicatore di occultamento è al massimo, non si accorgono della vostra presenza nemmeno se gli pestate un piede. Il comparto tecnico è senza dubbio l'aspetto rivoluzionario della saga: altissima definizione, espressioni e movimenti realistici (vicini al fotorealismo) e un *Level Design* curatissimo. ***Splinter Cell: Double Agent*** è esattamene come ci aspettavamo: un titolo che sfrutta appieno l'immensa eredità dei suoi predecessori migliorando alcuni aspetti, rendendo il risultato complessivo eccezionale... come sempre.

## UNA GUERRA VIRTUALE DI TATTICA E AZIONE

I tre livelli di difficoltà e la spettacolare modalità multiplayer, gestita impeccabilmente su ***Xbox Live***, garantiscono una solida longevità. L'immancabile "*spie contro guardie*" aizzerà una vera guerra di tattica e azione tra due squadre (fino a 6 giocatori in ***System Link*** e ***Live***) combattuta in ben 10 immense mappe, sbloccabili tramite l'esperienza acquisita in battaglia.

**Valutazione | Splinter Cell Double Agent | Xbox 360**

| GRAFICA 93 | GIOCABILITA' 90 |
|---|---|
| + Effetti e texture strabilianti | + Gameplay e controlli impeccabili |
| + Ottimo design dei livelli | - Poco innovativa |
| **SONORO 92** | **LONGEVITA' 91** |
| + Realistico e appagante | + Difficoltà calibrata e modalità |
| - E il mitico doppiatore di Sam? | multiplayer esaltante |
| *Spegnete quella luce!* | ||| GLOBALE 92 ||| |

ONLINE

CARATTERISTICHE: Supporta 16:9, Dolby Digital 5.1

http://splintercell.it.ubi.com/doubleagent

# YAKUZA

**In una Tokio travagliata da continue lotte tra bande mafiose, vige una sola legge: quella del più forte!**

IN ESCLUSIVA PER:
PlayStation 2

A cura di: Valerio "ZatamuS" Fusco

**Se una volta per divertire bastava un eroe senza arte né parte che sterminava interi eserciti di scagnozzi usando calci e pugni a profusione per salvare la sua bella, oggi non è più così. Il videogiocatore è sempre più esigente ed è alla continua ricerca di un gioco completo**, che riesca ad intrattenere a lungo con una buona trama ed una ricca giocabilità. Partendo proprio da questa premessa, lo stesso team interno di ***SEGA***, ricordato per i due capitoli di ***Shenmue***, concede anche a noi "poveri" occidentali una nuova incredibile esperienza, una perfetta mescolanza di azione, avventura ed ***RPG*** che prende il nome di ***Yakuza***. In ritardo di un anno dal mercato giapponese, siamo finalmente pronti a conoscere la storia di ***Kazuma***, un membro della temibile mafia giapponese, soprannominato il "*Drago*". Finito al fresco per essersi addossato la colpa dell'omicidio dell'*Oyabun* della sua "famiglia" al posto di un amico, si ritrova a dover vivere una vita da traditore. Una trama decisamente intricata, piena di colpi di scena e di eventi ambigui accompagnerà il nostro protagonista nella ricerca della misteriosa ***Yuma*** e della verità. Come già accennato il gameplay fa coesistere più generi diversi e il risultato è dannatamente azzeccato: un'avventura stile ***RPG*** (con tanto di sottomissioni e punti esperienza) in cui i combattimenti (casuali, alla ***Final Fantasy***) si disputano in perfetto stile picchiaduro 3D. Proprio come in ***Shenmue*** sarà possibile visitare svariate *location* della città: fare compere, divertirsi in sala giochi, godersi uno show notturno e così via. Il comparto tecnico si accosta su buoni livelli con una grafica che muove tantissimi elementi su schermo, anche nelle situazioni di combattimento. Da grande fan del *Sol Levante* devo sinceramente affermare che ***Yakuza*** è uno di quei giochi che rimane nel cuore per molto tempo; un'avventura vera ed emozionante che non mancherà di accontentare tutti i tipi di giocatori. Da provare... da amare!

▲ Fasi picchiaduro si alternano a sezioni... lava e stira!

| Valutazione \| | Yakuza | \| PS2 |
|---|---|---|
| **GRAFICA** 84 | **GIOCABILITA'** 90 | |
| + La città è viva! Ottimi i modelli<br>- Particolari poco dettagliati | + Perfetto mix di più generi<br>+ Concept innovativo | |
| **SONORO** 79 | **LONGEVITA'** 88 | |
| + Musiche ed effetti esplosivi<br>- Il doppiaggio rantola... | - Missione principale breve...<br>+ ... ma più di 30 ore di extra! | |
| *Terzo Dan di Mafia!* | \|\|\| GLOBALE 86 \|\|\| | |





Grande grafica e splendide animazioni, mentre gli ambienti sono stati riprodotti con grande fedeltà, mettendo in risalto tutti gli aspetti che danno origine ad un vero ***Medioevo***. Il guerriero in primo piano, però, poteva indossare qualcosa di diverso dai Moonboot....

# GOTHIC III

**L'attesissimo terzo capitolo della fortunata saga di Piranha Bytes si appresta a scalare di nuovo la vetta.**

IN ESCLUSIVA PER:
PC

A cura di: Francesco "Ultimato" Verzola

**Dopo l'acclamato capolavoro di *Piranha Bytes* conosciuto con il nome di *Gothic 2*, gioco di ruolo che nel 2003 condivise con Morrowind un successo mondiale, torna a farci visita un nuovo emozionante capitolo della saga**. Vista la grande responsabilità da parte dei programmatori di sviluppare un titolo di tale fama e di enormi aspettative, l'impegno è stato titanico; ne abbiamo una conferma già dai primi secondi di gioco. Il filmato di apertura ci mostra quello che sta accadendo nel nostro continente: una guerra tra razze sembra avere inizio, poiché gli orchi hanno cominciato a schiavizzare buona parte degli umani e conquistato il loro mondo, distruggendo la pietra che recava l'energia ai maghi. Come potrete ben capire il nostro ruolo sarà quello del classico "paladino della giustizia", con il compito di portare l'ordine e la pace. Alla base del gioco c'è l'evoluzione del nostro alter-ego virtuale che migliorerà in base alle nostre scelte; potremo specializzarci in piccoli hobby come l'alchimia, la lavorazione dei metalli ed altro ancora... tutte abilità che ci saranno utili nel corso del gioco. Il gameplay è ovviamente ispirato ai precedenti capitoli; per chi non conoscesse il concept del gioco possiamo soltanto dire che non basterebbe un'intera enciclopedia per raccontare le migliaia di situazioni in cui vi troverete, le scelte che dovrete fare, le armi e le magie da usare... insomma, l'impegno di una seconda vita. Il mondo che ci circonda è molto dettagliato, ricco di colline, pianure, spiagge e dire che è "immenso" è veramente troppo poco; il motore grafico è sviluppato egregiamente con buone *textures* e personaggi che, pur non avendo un eccessivo utilizzo di poligoni, rendono molto grazie allo stile con cui sono realizzati. L'IA, invece, non è migliorata, mantenendo gli scripts del precedente capitolo... non che la cosa dispiaccia. C'era da aspettarselo: ***Gothic 3*** regala immense emozioni ed una grande varietà d'azione; gli amanti della saga resteranno piacevolmente colpiti da questo seguito, che torna nuovamente a far splendere il genere degli ***RPG***.

| Valutazione \| | Gothic III | \| PC |
|---|---|---|
| **GRAFICA** 91 | **GIOCABILITA'** 92 | |
| + Vasta e curatissima<br>- Pesante da gestire | + Si avvicina alla perfezione<br>- IA non sempre all'altezza | |
| **SONORO** 86 | **LONGEVITA'** 93 | |
| + Musiche d'atmosfera...<br>- ...alla lunga frustranti | + La mappa è abnorme<br>+ Avrete quest a non finire | |
| *Torna la caccia al cinghiale!* | \|\|\| GLOBALE 92 \|\|\| | |

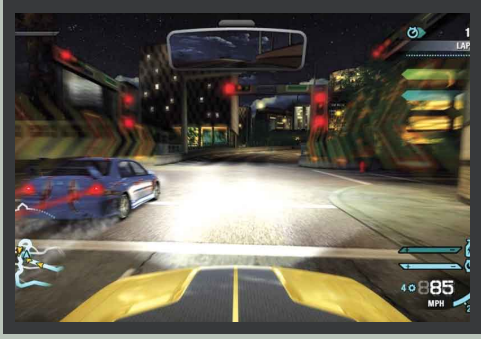
▲ Ah queste si che sono soddisfazioni: ti compri una vettura da un miliardo e poi la usi per ripulire il guard-rail! E dopo magari ci facciamo anche un bel bagno nel golfo in basso...

# NEED FOR SPEED CARBON

**Torna il Fast & Furious delle console: Electronic Arts riempie di nuovo i nostri serbatoi... di adrenalina!**

**DISPONIBILE ANCHE PER:** PC, PS2, Xbox, PS3, Wii

A cura di: Claudio "Tor Landeel" Fortuna

**Puntuale come un orologio svizzero, la cara *Electronic Arts* ci delizia con un nuovo episodio della fortunatissima serie di *Need for Speed:* parliamo di *Carbon*, disponibile per tutte le piattaforme di gioco (in prova la versione per *Xbox 360*)**. Secondo la tradizione degli ultimi capitoli, il tutto si fonda sulle corse clandestine, sul controllo di territori e su bande di racers pronti a far mangiare la polvere ai piloti novelli. Sulle orme di ***Most Wanted***, anche stavolta la storia è narrata con minuti e minuti di *FMV* pieni di attori integrati alla grande nel gioco. Come anticipato nell'anteprima del numero 9 di *GAME*, gli stage di ***Carbon*** si suddividono in tre tipi di sfide: la corsa classica, quella stile drift e la corsa Canyon, utilizzata nelle gare contro i boss. Per quanto riguarda la gara classica, l'unica novità è apportata dall'introduzione della "*crew*", una squadra personalizzabile che vi aiuterà a seconda degli ordini impartiti: è possibile assegnare il compito di fare strada, quello di trovare scorciatoie e infine di bloccare gli inseguitori. La gara di derapate sfoggia un motore fisico dedicato per semplificare la vita del giocatore e renderlo capace di sgommate lunghe centinaia di metri: modalità interessante grazie alle zone bonus che moltiplicano il punteggio, anche se alcuni potrebbero trovarla un po' monotona. La gara del Canyon, che doveva essere il punto forte del gioco, si rivela piuttosto sottotono per via della relativa facilità. A causa del sistema tira-molla, che prevede l'aggiustamente automatico della velocità degli altri concorrenti in modo da mantenere la sfida sempre ad alti regimi, il vostro avversario non vi distaccherà mai eccessivamente ma non sarà nemmeno impossibile superarlo ed eliminarlo al primo tentativo: le gare classiche rimangono quindi la sfida più interessante ed impegnativa. In definitiva questo ***Carbon*** rende perplessi: doveva essere il primo ***Need For Speed*** veramente *next-gen*, ma a nostro parere questa volta ***EA*** ha mancato il bersaglio. Aspettatevi solo un ottimo gioco, della serie "*More of the same*"... niente di innovativo ma sempre di un ottimo gioco si tratta!

| Valutazione \| Need for Speed Carbon \| Xbox 360 | |
|---|---|
| **GRAFICA** 82 | **GIOCABILITA'** 84 |
| + Ottime vetture e paesaggi<br>- Troppo *Blur*, troppo buio | + E' Need for Speed!<br>- Poche innovazioni significative |
| **SONORO** 88 | **LONGEVITA'** 86 |
| + Colonna sonora adrenalinica<br>+ Sentirete strillare i motori | + Dura molto, specialmente online<br>- Alcuni aspetti da migliorare |
| *"Need for Innovation?"* | \|\|\| GLOBALE 85 \|\|\| |





# I CAVALIERI DELLO ZODIACO: HADES

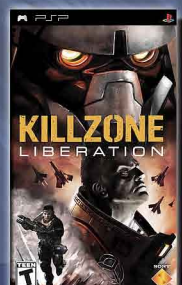
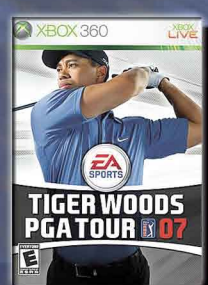
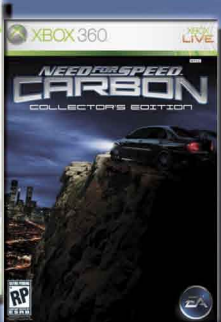
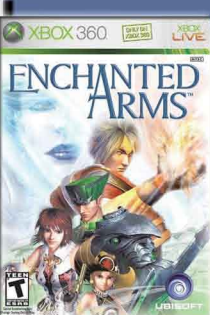
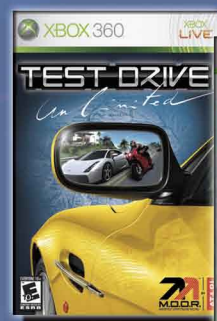
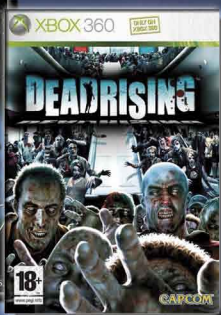
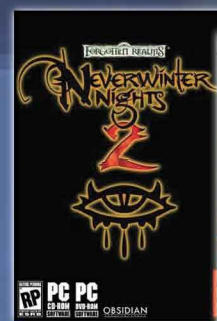
**"Dai tempi del Mito, ogni volta che il male oscura la Terra appare una stirpe di leggendari Guerrieri..."**

**IN ESCLUSIVA PER:** PlayStation 2

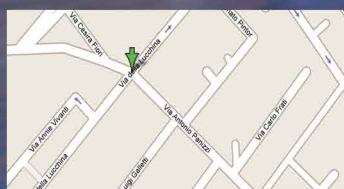
A cura di: Stefano "Zarek" Dicati

**Dentro la leggenda si ripete la battaglia, è tempo di bruciare di nuovo il cosmo ma questa volta fino all'Ottavo Senso! A distanza di circa un anno dall'uscita di *Saint Seiya Sanctuary*, *Bandai* e *Namco* si rilanciano sul mercato videoludico con un nuovo picchiaduro tratto dall'anime de "*I Cavalieri dello Zodiaco*"**. Questa volta ci troveremo proiettati all'interno della saga di ***Hades***, terza ed ultima parte della fortunata serie disegnata da ***Masami Kurumada***. Lo *Story Mode* riprende perfettamente le vicende raccontate nei primi 19 episodi finora trasmessi in Giappone e ancora sconosciuti in Europa; durante questa modalità non sarà possibile selezionare un personaggio ma si dovranno eseguire degli scontri prestabiliti ricalcanti la trama dell'anime. Il sistema di gioco è notevolmente migliorato rispetto al precedente capitolo: maggiore velocità, fluidità e nuove combinazioni di tasti sono infatti uno dei passi avanti del titolo. Tuttavia la varietà di combo è ancora bassa e spesso, soprattutto nel single player, rende gli scontri ripetitivi e stancanti; al contrario le battaglie che giocherete con i vostri amici saranno rapide, spettacolari e vi proietteranno all'interno dello spirito tipico dell'opera di ***Kurumada***. Graficamente ***Hades*** presenta diverse pecche: i volti (nonostante le loro espressioni ben fatte) e le arene risultano spogli e semplici rispetto alla complessa elaborazione delle armature, rendendo queste quasi l'unico punto di forza della parte visiva. Credetemi, i molteplici extra e gli oltre 40 personaggi presenti (nonostante molti siano solo versioni alternative) fanno venire voglia di giocare fino allo sfinimento, ma il fatto che si debbano combattere più di 500 scontri attraverso un sistema ripetitivo e caricamenti piuttosto lunghi inciterà i giocatori a lanciare un "*Fulmine di Pegasus*" sulla fidata ***PlayStation 2***. Il sonoro del gioco si rivela invece la vera caratteristica "incredibile": il doppiaggio giapponese e le musiche sono i *must* della creazione ***Namco-Bandai*** e la ***Soldier Dream*** presente nei titoli di coda è l'apice di un comparto audio degno di nota. Il titolo è ancora lontano dal raggiungere il "Settimo Senso" ma è comunque un gioco piacevole e valido, soprattutto per gli amanti della serie. Non resta che aspettare con ansia il termine della realizzazione dell'anime e una svolta decisiva nel prossimo capitolo su ***PS2*** o magari su ***PS3***... per il momento l'unica certezza è questa: "*Qualsiasi cosa accada non lasciate che **Virgo** apra gli occhi!*"

| Valutazione \| I Cavalieri dello Zodiaco: Hades \| PS2 | |
|---|---|
| **GRAFICA** 65 | **GIOCABILITA'** 72 |
| + Armature Spettacolari<br>- Scarna nel complesso | + Rapida ed intuitiva<br>- Poche combinazioni di tasti |
| **SONORO** 80 | **LONGEVITA'** 65 |
| + Doppiaggio giapponese e musiche del cartone | + Tantissimi Extra...<br>- ...ma estenuanti da sbloccare |
| *Riesci a sentire il tuo cosmo?* | \|\|\| GLOBALE 71 \|\|\| |

SONY: PS2 E PORTATILE
GAME BOY: SP - DS - MICRO
GIOCHI X TUTTE
LE CONSOLE E PC

# PERMUTIAMO I VOSTRI GIOCHI

# ULTIME NOVITA' E GIOCHI USATI!

## I NOSTRI PUNTI VENDITA:

VIA DELLA LUCCHINA 96
TEL / FAX 06 30.81.95.91
ORARIO CONTINUATO
10:00 - 20:00
DOMENICA APERTO
C. COMM. LE GULLIVER
NEGOZIO N°28

VIA APPIA NUOVA 541/E
TEL 06 78.85.18.91
FAX 06 45.42.37.94
ORARIO CONTINUATO
09:30 - 19:30
METRO A COLLI ALBANI

## WWW.SVING.IT/LISTINO.PDF

MOUSE
DISPLAY
TASTIERE
PC
STAMPANTI

## CON L'ACQUISTO DI UN PC AVRAI IN OMAGGIO UNA FOTOCAMERA DIGITALE!

PAGAMENTI CON CARTA DI CREDITO
E FINANZIAMENTI A TASSI AGEVOLATI

CONSEGNANDO QUESTO COUPON
IN UNO DEI NOSTRI PUNTI VENDITA
RICEVERAI UNO SCONTO
DEL 5% SU TUTTI I GIOCHI

VIA DELLA LUCCHINA 96 - TEL / FAX 06 30.81.95.91
ORARIO CONTINUATO 10:00 / 20:00
DOMENICA APERTO C. COMM. LE GULLIVER NEGOZIO N°28

VIA APPIA NUOVA 541/E - TEL 06 78.85.18.91
LUNEDÌ/SABATO 09:30/13:00 - 15:30/19:30
METRO A COLLI ALBANI

**Publisher:** Microsoft / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1

## NINETY-NINE NIGHTS

**L'atteso titolo *Phantagram* fa finalmente la sua comparsa su *Xbox 360*** portando sullo schermo centinaia di nemici da stendere. Sono presenti diversi personaggi da usare, ognuno con le proprie caratteristiche, incrementabili tramite oggetti reperibili sul campo e attraverso punti elargiti a fine battaglia. Pecca del titolo è la ripetitività generale e l'eccessiva facilità nel far fuori contemporaneamente decine di nemici: solo i boss salvano la situazione richiedendo al giocatore un minimo di strategia.

VOTO >> >> >> >> 79 – Basta un dito per il massacro!

**Publisher:** 2K Games / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1

## I GRIFFIN

**La più irriverente famiglia americana sbarca nel mondo dei videogiochi**. Nei panni di ***Peter***, ***Brian*** o del mitico ***Stewie*** ci faremo strada per i vari livelli pestando a man bassa chiunque ci sbarrerà la strada. Ogni personaggio ha la propria modalità di gioco: vedremo ***Stewie*** con la sua pistola a raggi e l'abilità del controllo mentale e **Brian** che dovrà affidarsi alla furtività per proseguire l'avventura. Se tecnicamente il titolo rende onore al cartone, il gameplay si rivela noioso e poco curato. Una buona idea sprecata.

VOTO >> >> >> >> 64 – "La famiglia Griffin è qui..."

**Publisher:** Electronic Arts / **Genere:** Simulazione / **Giocatori:** 1

## THE SIMS 2 PETS

**La vita dei *Sims* è sempre più ricca di esperienze! Con queste nuova espansione** aggiungeremo animali come cani, gatti, roditori e volatili alla nostra casa, che creeremo grazie al solito e ben fatto editor. Inutile dire che se un criceto o un canarino sono semplici da gestire, ben diverso è avere a che fare con un cane, che richiederà le cure e le attenzioni necessarie; un ulteriore impegno da parte dei ***Sims***! La possibilità per gli umani di divenire licantropi renderà tutto più interessante... almeno per noi!

VOTO >> >> >> >> 76 – Dura la vita del Sim!

**Publisher:** Atari / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1 - 2

## TEST DRIVE UNLIMITED

**Benvenuti nell'isola di *Oahu*! Non aspettatevi però collane di fiori**, perché troverete solo bolidi roventi! Nell'isola Hawaiana, ricreata alla perfezione in tutta la sua grandezza, troveremo ben 1600 km di strade principali e secondarie dove scovare negozi per vestire il proprio avatar e concessionari da cui acquistare nuovi veicoli. Grazie all'integrazione tra online e offline sarà possibile disputare gare in entrambe le modalità semplicemente girando per l'isola! Insomma... acquisto obbligato!

VOTO >> >> >> >> 88 – Come vivere sulla strada!

**Publisher:** Sierra / **Genere:** Piattaforme / **Giocatori:** 1 - 2

## THE LEGEND OF SPYRO

**Dopo anni di riposo, ecco il ritorno del mitico *Spyro* in una nuova avventura** basata su esplorazione e combattimenti. La cura generale riposta nella presentazione, nel doppiaggio e nella cinematografia del gioco dimostra che alla ***Sierra*** volevano assicurarsi di avere un prodotto vincente: bersaglio colpito! ***Spyro*** ha un sistema di combattimento convincente e profondo, dotato di analogie con i migliori giochi di avventura ed addirittura un sistema di progressione delle abilità. Tecnicamente eccezionale.

VOTO >> >> >> >> 84 – Si torna a spiegare le ali!

**Publisher:** Activision / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1 - 2

## LA GANG DEL BOSCO

**Direttamente dal film arrivano le avventure della gang più strampalata**, in un'avventura ricca di minigiochi. La storia è narrata attraverso missioni che guideranno il giocatore ad eliminare tutti i nemici, in maniera simile a ***Lego Star Wars***. I minigiochi forniscono un'apprezzata varietà aggiuntiva, peccato per la durata complessiva un po' limitata. Il titolo si dimostra idoneo al target cui è diretto, con una grafica nella media, colonna sonora e intermezzi tratti dal film, e molti extra sbloccabili. Il bosco aspetta!

VOTO >> >> >> >> 76 – Gli animali si sono ribellati!



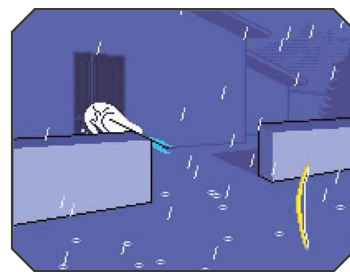


A cura di Riccardo "Riki" Fusco

**Publisher:** Nintendo / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1 - 6

## STAR FOX COMMAND

**In un passato ormai lontano, dove regnavano i giochi bidimensionali del glorioso *Super Nintendo*, un giorno apparve in pompa magna *Star Fox*, titolo che di fatto apriva le porte al mondo dei poligoni**, sfruttando l'innovativo chip *Super FX*. Dopo parecchi anni e tre fugaci apparizioni (su ***Nintendo 64*** e ***GameCube***), ***Fox Mc Cloud*** e compagni tornano all'antico stile proiettandoci in un universo pieno di nemici, che vogliono far festa abbattendo le nostre avveniristiche navicelle spaziali con armi sempre più potenti e pericolose! Nonostante ***Nintendo*** ci abbia già viziato con ***Metroid***, c'è da dire che tecnicamente parlando questo gioco supera di molto le aspettative, donandoci una delle più belle grafiche mai apparse su ***DS***. Un sonoro magistralmente diretto e una longevità quasi secolare grazie alla modalità multiplayer a 6 giocatori. Cantiamo ancora una volta tutti in coro...complimenti ***Nintendo***.

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 95 |
| SONORO | 93 |
| GIOCABILITA' | 91 |
| LONGEVITA' | 92 |
| GLOBALE | 94 |

**Publisher:** Nintendo / **Genere:** Musicale / **Giocatori:** 1

## RHYTHM TENGOKU

**I creatori di *Wario Ware* ci regalano ancora una volta forti emozioni, stavolta in chiave... musicale.** Il concept di ***Rhythm Tengoku*** si basa sulla capacità individuale di ascoltare il tempo dei molteplici motivetti che ci accompagnano nei vari livelli e spingere al momento giusto il tasto A o B per completare gli spassosi mini-giochi. Il titolo vanta un buon comparto grafico: ogni stages appare coloratissimo, con particolari sempre nuovi e piacevolmente comici. Un plauso meritato a questi programmatori che lottano con pochi bit in un mondo esausto di grafiche *3D*, realizzando cartucce dove il solo valore che conta è passare ore in allegria e spensieratezza.

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 88 |
| SONORO | 91 |
| GIOCABILITA' | 93 |
| LONGEVITA' | 89 |
| GLOBALE | 90 |

**Publisher:** Namco / **Genere:** Picchiaduro / **Giocatori:** 1 - 2

## TEKKEN: DARK RESURRECTION

**Dopo parecchi mesi di notizie, anteprime, foto e video, finalmente mettiamo le mani su uno dei titoli più attesi per il portatile *Sony*, ossia il picchiaduro poligonale per eccellenza: *Tekken: Dark Resurrection*.** Ebbene miei cari signori, le premesse di questi ultimi tempi sono confermate tutte appieno perché ci troviamo senza esitazione alcuna di fronte al miglior picchiaduro uscito per ***PSP***. Nato come trasposizione di ***Tekken 5***, il titolo potrebbe destare delle perplessità da parte di alcuni in fatto di "tagli" riguardanti i personaggi, grafica meno definita e povertà dei filmati rispetto alla versione vista in sala giochi. E' con immenso piacere che smentisco ogni dubbio, visto che i tre aspetti sopracitati vengono addirittura migliorati: vedremo 3 personaggi in più, filmati nuovi di zecca e grafica da urlo; il tutto condito da altre quattro modalità, aggiunte alle quattro già esistenti. Sensazionale la grafica! Inutile guardare le fotografie, nessuna renderà la giusta idea del lavoro che c'è stato dietro il perfetto connubio tra nitidezza e fluidità nei movimenti. Veramente notevole anche la giocabilità: movimenti naturali, mosse e combo che riescono a meraviglia e inoltre... udite, udite, **non** avremo nessun problema con la croce direzionale. Non possedere una copia di ***Tekken: Dark Resurrection*** equivale a privarsi dell'esempio lampante di cosa sia effettivamente capace di fare la nostra amata ***PSP***. Strabiliante!

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 95 |
| SONORO | 90 |
| GIOCABILITA' | 94 |
| LONGEVITA' | 95 |
| GLOBALE | 95 |

## LO STILE SLIM CONQUISTA LG

### Annunciato un nuovo Candybar dalle dimensioni ultra-ridotte!

**Dovevamo aspettarcelo: dopo un'estate all'insegna del design ultrapiatto, la *LG Electronics*** ci presenta il suo nuovo cellulare ultraslim. Forte della sua esperienza nel settore delle apparecchiature elettroniche e telefonia, ribadisce il suo stile con ***KE820***. Possiede la stessa stupefacente estetica del predecessore ***KG320*** ma vanta prestazioni decisamente migliori: il display da 2 pollici TFT a 262.000 colori ha una risoluzione di ben 176 x 220 pixel e offre un'immagine pressochè perfetta. La fotocamera integrata, da 2 megapixel, è corredata da funzioni di flash, autofocus, macro e night-mode per avere sempre e ovunque fotografie impeccabili. La memoria interna di 128 MB è espandibile via ***MicroSD*** card fino ad 1 GB e molti comandi e funzionalità sono attivabili vocalmente; tutto questo in soli 73 grammi di peso. Dopo gli ottimi risultati di vendita riscontrati nel campo della telefonia mobile negli ultimi mesi, ***LG*** è certa di ottenere di nuovo un grande successo. A giudicare dalle potenzialità e dalla bellezza del ***KE820*** non possiamo far altro che sposare appieno l'ipotesi.

**CARATTERISTICHE**

**128 MB di memoria interna, Fotrocamera da 2 megapixel, player audio/video (MP3, AAC, AAC+, AAC++, WAV), comandi e funzionalità vocali, radio FM integrata, Bluetooth, Syncml, batteria da 750 mAh (autonomia di due ore e mezza in conversazione). Dimensioni: 95 x 52 x 9,9 millimetri.**

**CARATTERISTICHE**

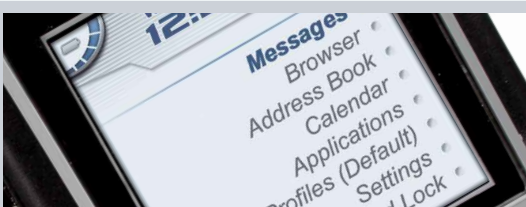
**Fotocamera da 2.0 megapixel, display QVGA a 262.000 colori con un'ampiezza di 2.3 pollici, connettività Bluetooth con supporto A2DP per gli accessori stereo, lettore musicale (supporto MP3/AAC/AAC+/AAC+e/Real/WMA), memoria interna di circa 45MB (espandibile). Dotazione software: tecnologia Flash Lite 2.0 e browser S60 versione 2.0.**

## SLIDE DA SFIORARE

### Presentato al Symbian Smartphone Show l'ultimo modello di Samsung

**Londra, 17 e 18 Ottobre 2006: il *Symbian Smartphone Show*, prestigiosa manifestazione dedicata a tutti gli appassionati dei Mobile** (e non solo), è stata un'ottima occasione per ***Samsung*** di presentare ufficialmente la sua ultima creazione; l'***SGH-i520*** è uno slide phone dal profilo estetico molto fine ed elegante. Utilizza l'ultimissima tecnologia ***HSDPA*** da 3.5G di velocità (contro i 3.5G dell'***UMTS***). Non mancano ovviamente la fotocamera digitale (2 megapixel) e il lettore musicale. Ma la cosa che lo rende più che desiderabile è il design dei tasti frontali e di quelli laterali con pressione a... sfioramento.

# MOBILE NEWS

### The Latest News From The World

## OPERA MINI PER I PALM?

### Un piccolo browser... da passeggio!

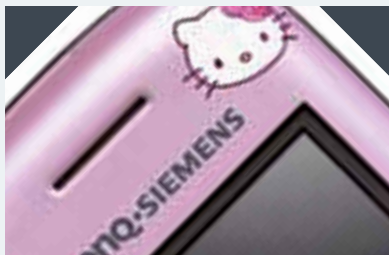
**Opera Mini, il celebre browser web per cellulare, è da oggi scaricabile gratuitamente** dal sito ***www.opera.mini.com*** anche per ***BlackBerry*** e ***Palm Treo***. Per i meno ferrati in materia ricordiamo che tale browser, programmato da ***Opera Software***, permette di raggiungere eccezionali prestazioni durante la navigazione con costi ridotti per chi utilizza tariffe a consumo; questo grazie ad un sistema che comprime le informazioni sul web riducendo così i tempi di download.

## SCARICA ROBBIE!

### Rudebox aperto a tutti...

***Robbie Williams*, l'idolo musicale di milioni di teenagers, è in esclusiva** su *Vodafone live*! Un piccolo sito totalmente dedicato al cantante pop britannico è da oggi visitabile da tutti i clienti *Vodafone*; notizie, retroscena e un'allettante iniziativa: sarà possibile scaricare in esclusiva per quattro settimane il nuovo album ***Rudebox***.

## PRONTO? QUI HELLO KITTY!

### Benq-Siemens dedica un telefonino al celebre personaggio

**Il nuovo cellulare di *Benq-Siemens AL26* si veste di rosa con un testimonial** d'eccezione: ***Hello Kitty***. Il volto della famosa gattina appare stampato sul fronte del modello, donandogli uno stile decisamente delicato e femminile. Per i maniaci della moda ma anche della tecnologia, visto che l'***AL26*** introduce molteplici funzioni all'avanguardia e pesa soltanto 78 grammi.





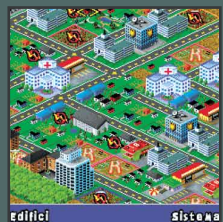
## ELDER SCROLLS: SHADOWKEY

**Publisher:** Nokia / **Genere:** RPG / **Giocatori:** 1 - 4

**Dopo il successo di *Oblivion*, come non tornare a parlare di una piccola perla del panorama videoludico portatile? *The Elder Scrolls Travels: Shadowkey*** è una versione adattata e ridotta di quello che potrebbe essere definito il ***Morrowind*** tascabile. La storia narra della guerra che sta colpendo i confini di *Hammerfell*, *High Rock* e *Skyrim*, una lotta per il potere in realtà tra *Jagar Tharn* ed i suoi rivali per il controllo delle ombre. Iniziando il gioco si nota subito quanto sia curata la creazione del personaggio, come da tradizione ***Elder Scrolls***: si potrà selezionare la razza e la classe, ognuna con diverse specializzazioni. Il primo impatto con il gioco è impressionante: è davvero un ***N-Gage***? Interni discretamente curati, aree esterne vastissime, compensato da un bel po'di bad clipping ma la mappa aiuta ad orientarsi. Una grandissima pecca che rovina(va) l'esperienza di gioco era costituita da scatti di qualche secondo presenti ad intervalli di qualche minuto. Questo problema ha trovato una recente soluzione che rende il gioco quanto di più fluido possa esistere alzando di fatto il punteggio globale: per scoprire come risolverlo visita il nostro ***FORUM*** nella sezione "*Portatili*" e consulta il topic "*Velocizza il tuo N-Gage QD!*". Insomma, ***Shadowkey*** anche solamente giocato in singolo varrebbe l'acquisto, se poi considerate che fino a 4 giocatori possono partecipare alla stessa avventura, potete tranquillamente tirare le somme da soli.

## SIMCITY MOBILE

***Electronic Arts*** ci veste di nuovo nei panni del sindaco di una città virtuale tutta nostra. In ***SimCity Mobile*** potrete, direttamente dal vostro cellulare, costruire e gestire intere metropoli: otto differenti categorie di azioni, statistiche complete sulle attività svolte, molteplici mappe e un gameplay ormai affermato e infallibile... Tutto nel palmo di una mano!

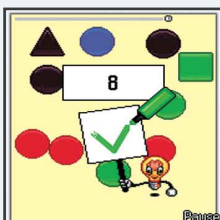
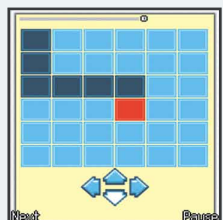
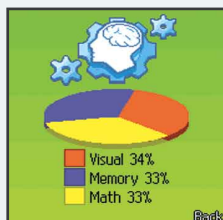
VOTO >>> 84

## MIAMI NIGHTS SINGLES IN THE CITY

E' finalmente arrivato l'atteso seguito dell'acclamato ***New York Nights: Success in the City***. Questa nuova "simulazione sociale" si rivela fin dai primi minuti molto realistica e coinvolgente: 30 luoghi differenti da esplorare, molteplici personaggi con cui interagire e una grande personalizzazione del protagonista e della sua casa. Una seconda, mini, vita.

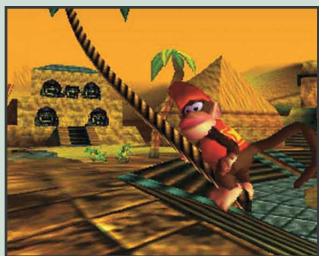
VOTO >>> 88

## BRAIN JUICE

Cominciamo ad usare veramente il cervello nei videogiochi: il publisher americano ***Digital Chocolate*** ci presenta un gioco che, prendendo spunto da ***Brain Training*** per ***Nintendo DS***, punta ad allenare la nostra mente tenendola costantemente in esercizio grazie ad una serie di giochi di logica, riflessi e memoria. Quanti anni ha il tuo cervello?

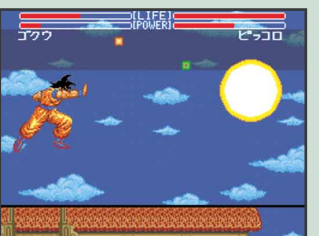
VOTO >>> 92

## VIRTUA TENNIS MOBILE EDITION

Un titolo che non ha bisogno di presentazioni; ***SEGA*** ripropone il gigantesco successo di ***Virtua Tennis*** sui nostri cellulari. Sfida 20 famosi tennisti in dieci tornei in giro per il mondo per scalare le classifiche e guadagnare soldi per sbloccare nuovi eventi e bonus. Un elogio particolare alla grafica e al gameplay che ricordano molto l'esperienza su console.

VOTO >>> 90

## DK64: WELCOME TO BONUS STAGE!

**Leggiamo sul vocabolario alla parola "*Stupore*": Gioco per *Nintendo 64* dedicato a *Donkey Kong*... tutto quello che nessuno poteva immaginare** era stato creato da quei geni della ***Rare***. Da che cosa possiamo cominciare? Dalle corse nelle miniere con i carrelli? Dai giardini di rose giganti? Dai barili con i coccodrilli o magari dalla Fabbrica di Giocattoli, dove ogni stanza conteneva decine di puzzle da risolvere? Difficile da descrivere, anche per chi il gioco lo ha visto tutto: ***Donkey Kong 64*** iniziava con la premessa di essere un banale *platform* in 3D, per rivelarsi una vera e propria esperienza di gioco a tutto tondo, dove nessun genere era mai completamente assente. Ok ma cosa bisognava fare, esattamente? Niente di più semplice: ogni livello doveva essere completato raccogliendo un numero prestabilito di banane. Peccato (o per fortuna) che per fare questo fosse necessario risolvere una quantità sterminata di mini giochi, quiz e livelli bonus, che trasformavano il tutto in un vero e proprio parco dei divertimenti. Ogni stage aveva soluzioni differenti a seconda dei personaggi scelti, che imparavano continuamente nuove tecniche... fino a volare! E le musiche erano semplicemente stupefacenti... Ancora oggi è difficile credere che ***DK64*** sia esistito davvero: probabilmente lo abbiamo solo sognato ma attenti a non svegliarci per nessuna ragione!

## "GOOD LUCK... YOU'LL NEED IT!"

**Il sottoscritto non si assume responsabilità per danni causati a persone e/o cose derivanti dalla lettura** di questo articolo: Il tutto è a vostro rischio e pericolo... già, perché questa volta parliamo del delirante ***Smash TV***, sparatantissimo che anni addietro spopolò sui principali computer e console. La storia? Semplice: nel futuro i programmi televisivi sono diventati così violenti da originare vere e proprie carneficine, ripagate con soldi e premi di ogni genere (sempre meglio dei nostri, comunque...). Un omino rosso e uno blu, centinaia di nemici (nel vero senso della parola) e boss più grandi delle orecchie di ***Alex Kidd***: insomma, un vero spettacolo... "*Bingo*"!

## UOTS INAVEGU'... ICCHUATTOMI' GOAH!

**Ehm, non si tratta di un refuso lungo quanto un treno: il titolo si riferisce alla frase incomprensibile che si ascoltava** all'inizio di ***Dragon Ball Z*** in versione ***SNes***. Il primo grande picchiaduro "volante" dedicato al cartone animato più bello e lento di sempre fu un successo planetario, ad onta della bieca realizzazione tecnica. Buoni gli sprite, ottimo il sonoro ma il gameplay sembrava impastato nella gelatina, con mosse che si attivavano in ritardo e movimenti trascinati a forza. Ma per la prima volta si poteva volare (grazie ad uno sconsiderato uso dello split-screen)!

## > TG GAME <

**Notizie Verissime**

**POLITICA ESTERA -** Inquietanti rivelazioni trapelano dai tabulati delle intercettazioni telefoniche: ***Solid Snake*** avrebbe ammesso di aver accettato una parte in ***Smash Bros*** solo a causa di gravi pressioni da parte di ***Otacon***, definendo ***Mario*** un "*Fungomane*".

**SCIENZA -** Gli studiosi hanno elaborato una tesi che potrebbe finalmente spiegare il funzionamento dello zainetto di ***Lara Croft***, capace di ospitare in pochi centimetri interi magazzini di reperti: il segreto sarebbe da ricercare nel garbato "*Tocco Femminile*".

**CRONACA -** ***Yojimbo***, il noto Eone di ***Final Fantasy X***, è indagato dalla Procura di ***Zanarkand*** per frode fiscale ai danni di ***Tidus***. Secondo fonti vicine a ***Wakka***, la popolare evocazione non avrebbe dichiarato ingenti somme incassate dalla battaglia contro ***Sin***. Purtroppo ***Auron***, unico testimone diretto della vicenda, risulta attualmente trapassato.



## BOOKMARKS

A CURA DI FREEONLINE.IT



### www.gamevideos.com

La particolarità che rende ***GameVideos.com*** originale è il fatto di raccogliere trailer dei più svariati videogiochi. E' possibile navigare l'archivio in ordine alfabetico, oppure selezionando la piattaforma di gioco (***Xbox***, ***PS2***, ecc.) o utilizzando la funzione di ricerca interna. Per ogni gioco è disponibile un video in *streaming*, utilizzabile anche nelle proprie pagine Web copiando ed incollando l'apposito codice messo a disposizione. Veramente molto vasto!

### www.pandora.com

***Pandora*** è un innovativo servizio che consente di creare una stazione radio personalizzata, condivisibile con altri utenti. Il funzionamento è semplice: l'utente crea un proprio canale scegliendo il nome dell'artista; ***Pandora*** fornisce una lista di canzoni ascoltabili correlate all'autore scelto. L'utente ha poi la possibilità di reperire informazioni sul gruppo e addirittura comprare il relativo album su ***Amazon*** o su ***iTunes***.

### www.seriez.it

***Serie Z*** è un divertente gioco di calcio manageriale online, dove tu sei l'allenatore ma in cui i giocatori non sono professionisti ma i tuoi compagni di bevute; questo ovviamente rende le cose più difficili ma anche più originali e simpatiche. La grafica ti accompagna in stile fumetto, per rendere il tutto ancora più piacevole. Per giocare devi solo registrarti e scegliere una squadra da allenare. In palio ci sono anche premi reali per i vincitori.

## GAME MAIL

### RITORNO AL PASSATO

Ciao ***GAME***! Collezionо il vostro mensile dal mitico numero 2 e non perdo occasione per leggervi in Facoltà. Mi chiedevo se foste interessati a recensire nel ***Retrogaming*** anche i titoli più vecchi, come quelli per ***Colecovision***, ***MSX***, ***Commodore***, ecc... Ho l'impressione che molti giochi di allora valgano più di quelli che escono adesso! ^___^

**Matteo Fungari - Formello**

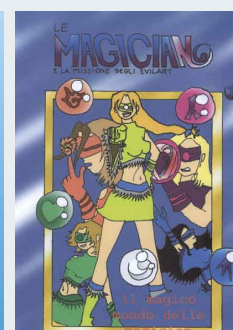
*Beh, quelli della **Bethesda**, dopo aver lavorato anni ad **Oblivion**, saranno contenti... cmq anche noi siamo grandi appassionati dei computer e delle console "First Gen". Che dire? Il materiale di cui parlare è vastissimo e quindi a volte risulta difficile trattare tutto... il Retrogaming comunque è attivissimo sul nostro super sito: dagli un'occhiata!*

## SPAZIO AI LETTORI

WWW.GAMEPLAYER.IT/AREA_FUMETTI.PHP

### IL DISEGNO DEL MESE

***Shinobi*** ci dona questa fantastica ***Yuna*** di ***Final Fantasy X-2*** in posa super dinamica. La colorazione è eccezionale, mentre la caratterizzazione risulta davvero riuscita!

**Potete inviarci i disegni anche via posta all'indirizzo: GAME - Via della Fortezza 14 - 00040 - Rocca di Papa (RM)**

Roberto Sannibale

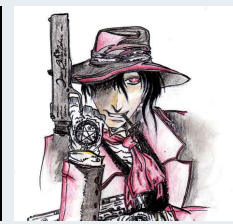
Chris1989

Jenise

Ookami

### I FUMETTI? SI PUBBLICANO ONLINE... SU GAME!

Wow, complimenti a tutti! In poco meno di un mese, da quando abbiamo attivato il servizio che permette di caricare i propri disegni sul nostro sito, sono state inviati numerosi (spettacolari) fumetti e oltre 60 illustrazioni. Nel prossimo numero pubblicheremo gli altri... promesso!

Goofy

mastergood(marta)

Andro

Croce88

# CINEMA IN DVD — Ultime novità dall'Home Video

## Il Codice Da Vinci

■ A cura di Nada "Lady V." Shahin

*Regia:* Ron Howard - *Cast:* Tom Hanks, Audrey Tatou, Sir Ian McKellen, Jean Reno, Paul Bettany, Alfred Molina. *Durata:* 175 minuti - *Distribuzione:* Sony Pictures

**Dopo gli Oscar, le critiche e le polemiche, arriva in DVD il film più discusso e apprezzato della scorsa stagione cinematografica**

**Nel museo più celebre del mondo, il Louvre, si sta consumando un atroce assassinio.** La vittima è il curatore ***Sauniere***, che prima di morire lascia scritto una combinazione di numeri apparentemente senza senso e un nome: ***Robert Langdon*** (***Tom Hanks***). Di conseguenza è proprio lui il primo sospettato. Lo studioso di simbologia viene così convocato dall'ispettore ***Bezu Fache*** (***Jean Reno***) insieme a ***Sophie Noveau*** (***Audrey Tatou***), crittologa e nipote di Sauniere. Sophie sa che aiutare Langdon a sfuggire dalle grinfie di Fache è l'unico modo per scovare il vero assassino e scoprire il segreto che si cela dietro il Santo Graal. Per i due inizierà una difficile ricerca attraverso i codici segreti celati dai dipinti di ***Leonardo***, ostacolati anche dall'intervento del Vescovo ***Aringarosa***. Il film, tratto dall'omonimo best seller di ***Dan Brown***, non ha soddisfatto le aspettative nonostante il cast di rilievo e la regia del Premio Oscar ***Ron Howard***. Alcune scene appaiono molto lunghe, la coppia Hanks – Tatou non convince ma fortunatamente il ruolo di ***Sir Teabing*** (***Ian McKellen***) dona al film un tocco di *verve*. Tutto ciò non rende la pellicola eccezionale, ma comunque meritevole di attenzione.

### CONTENUTI EXTRA

**Molto buoni i contenuti extra: troviamo menù interattivi, accesso diretto alle scene, interviste agli attori e a Dan Brown, autore del libro. Interessanti sono anche le scelte del cast, gli speciali sui luoghi, i codici e i quadri del celeberrimo Leonardo Da Vinci. Tra i vari extra spicca quello legato alle riprese sul set e ai backstage, coinvolgenti e ricchi di contenuto.**

# MUSIC TIME — I migliori album del momento

## Occhi Aperti per la Pattuglia

**ANNO:** *2006* - **GENERE:** Brit-*Rock* - **AUTORE:** *Snow Patrol* - **ETICHETTA:** *Polidor*

**Torna il quintetto degli Snow Patrol. E non convincono...**

■ **A cura di Stefano Taglieri**

**Stavolta *Gary Lightbody* si avventura per una strada perigliosa. *La Pattuglia della Neve*** non attraversa una bufera, ma di certo deve fare i conti con il successo inaspettato del precedente ***Final Straw***, album da due milioni di copie che ha conquistato il pubblico e meritato un prestigioso ***Mercury Prize***. Eredità che in qualche modo pesa su questo ***Eyes Open***, giunto subito tra i primi posti nelle classiche ***Made in Uk*** ma forse non proprio del tutto convincente. Certo, troviamo una cura nello sviluppo più alta della media, una sensazione generale di "ben fatto", ma le undici canzoni della *Tracklist* non riescono ad essere veramente incisive: a partire da ***You're All I Have***, primo singolo estratto e decisamente melodico, da sostituire magari con il migliore ***Hands Open***. Senza contare la scia degli ***U2***, con i quali hanno condiviso la tournèe europea, che sembra affiorare da un momento all'altro in ***Open Your Eyes***. Dovremo aspettare il disgelo...

**CONSIGLIATO SE VI PIACCIONO:**
**Coldplay, Feeder, U2.**

# SCOPRI DOVE TROVARE GAME A PARTIRE DAL 15 DI OGNI MESE!

## A ROMA

***24H Top Video.it*** - Via Felice Cavallotti 38 ■ ***Anbu Zone*** - Via Camilla 13/A ■ ***Appia Comics*** - Via dei Colli Albani 7 ■ ***Astrocomputer*** - Via Veturia 68 ■ ***Casa del Fumetto*** - Via Gino Nais 19/29 ■ ***Click & Game*** - Via di Acqua Bullicante 298/300 - Via Guglielmo Marconi 236 - Via Magna Grecia 46 - Via Prenestina 445 ■ ***Comic Island*** - Via Gregorio XI 33 ■ ***Computer e Videogiochi*** - Via Prenestina 426 ■ ***Crazy Games*** - Via Albizzie 16 ■ ***Digital Net Srl*** - Via Virginia 1 ■ ***Dimension Game*** - Via Soncino 46/A ■ ***Dragon Store*** - Via dei Marsi 16 ■ ***DVD Mania*** - Via Donna Olimpia 2 - Via Trionfale 8493 ■ ***DVD Time*** - Via Enrico Fermi 68 ■ ***Easy Fix*** - Via L.A. Vassallo 12 ■ ***Elimar*** - Via Giannina Milli 11 ■ ***Extraball*** - Piazza Pio XI 31 - Via dell'Arco di Travertino 48 / 62 - *Viale Parco De' Medici 135 ■ ***Fantasy Point*** - Via Elio Vittorini 41 ■ ***Fujisan*** - Via Pannini 27 ■ ***Futurmovie*** - Via La Spezia 127 ■ ***Galactus*** - Via Malladra 14/16 ■ ***Game Point*** - Via del Clementino 95 ■ ***GamePro*** - Via Valle Vermiglio 26 ■ ***Gamers*** - Viale Tirreno 88 ■ ***Game Up!*** - Via Nomentana 547/B ■ ***Il Trovalibri*** - Via Aurelio Cotta 8 ■ ***Indy Videogiochi*** - Via Torrenova 226 ■ ***Infoware*** - Via Nemorense 150 ■ ***Japan World*** - Via Donna Olimpia 11 D ■ ***Jokà*** - Via Giovanni Giolitti 327 ■ ***La Pulce Fumetti***- Via Tor de Schiavi 186 ■ ***La Terra di Mezzo*** - Via Val Tellina 45 ■ ***Maremoto*** - Via Attilio Hortis 63 - Via Duilio 5 ■ ***Movie Games*** - Via Casilina 1038/C ■ ***Mushouse*** - Piazza Pecile 30 ■ ***New York Games*** - Via delle Cave 40 ■ ***Nuvole Parlanti*** - Viale Ippocrate 13 ■ ***Olimpo Del Fumetto*** - Via Flavio Stilicone 52/54 ■ ***Planet Hollywood*** - Via Panizzi 68 ■ ***Play The Game*** - Via Flavio Stilicone 107 ■ ***Play Zone*** - Via Marco Celio Rufo 37 ■ ***Player One Srl*** - Via Lago Tana 10 ■ ***Pulsar*** - Via Magna Grecia 71 ■ ***Reload*** - Via Trionfale 8379 ■ ****Revolver Srl*** - Via Gherardi 90/102 ■ ***Rino Games*** - Via Benedetto XIV 1 ■ ***Sala Lan*** - Via Veturia 8/10 ■ ***Star Shop*** - Via degli Scipioni 116 - Via Laura Mantegazza 59/A/B - Via Laurina 4 - Viale dell Arte 57/59 ■ ***Strategia e Tattica*** - Via Cavour 250 ■ ***Sving Computer*** - Via della Lucchina 96 - Via Appia Nuova 541/E ■ ***Tomo Shop Video*** - Via Rocca di Papa 26 ■ ***Video Boy*** - Via di Santa Maria Ausiliatrice 128 - Via Attilio Hortis 37 ■ ***Video Club 3M*** - Via Bolognetta 1 C ■ ***Video Equipe*** - Via Ponzio Cominio 33 / 35 ■ ***Virtual Dream*** - Viale Regina Margherita 193 ■ ***Virtual Planet*** - Via Duilio 3 ■ ***www.psxlab.com*** - Via Marco Celio Rufo 23 ■ ***www.videogiocando.com*** - Viale Guglielmo Marconi 277 ■ ***Zona Manga*** - Via S. Costanza 28

* In questi punti è presente il nostro espositore

**Se vuoi aggiungerti gratuitamente alla lista distribuzione invia una E-Mail con nome e indirizzo a: redazione@gameplayer.it**

**Il servizio è riferito esclusivamente al territorio di Roma e Provincia**

## PROVINCIA DI ROMA

**ALBANO:** ***Nuvoloso Club*** - Piazza Luigi Sabatini 12 ■ ***Pc Land*** - Via Graziosa 71 ■ **FRASCATI:** ***La Contea***, ***Associazione Culturale "Botch"*** - Via M. Pantaleoni 21 ■ ***Star Music*** - Piazza S. Pietro 1 ■ ***Wellcome*** - Via Marmiani 13 ■ **FROSINONE:** ***Click & Game*** - Via Donna Minzoni 35 ■ **GENZANO:** ***El Gato Nigro*** - Via Sebastiano Silvestri 210 ■ **TIVOLI:** ***Hollywood 3000 Village*** - Via Nazionale Tiburtina 197/A ■ ***VALMONTONE:** ***PlayStation*** - Presso Outlet Fashion District - Via Della Pace ■ **VELLETRI:** ***Associazione Stranagente*** - Via Menotti Garibaldi 54 ■ ***Black Point*** - Piazza Cairoli 29 ■ ***Get Ready*** - Corso della Repubblica 251 ■ ***La Terra di Mezzo*** - Via Paolina 114

## UNIVERSITA' ROMA TRE

****Facoltà di Economia*** - Via Silvio D'Amico 111 ■ ***Facoltà di Giurisprudenza*** - Via Ostiense 163 ■ ***Facoltà di Ingegneria*** - Via della Vasca Navale 84 ■ ***Facoltà di Lettere e Filosofia*** - Via Ostiense 234 ■ ***Facoltà di Scienze della Formazione*** - Via del Castro Pretorio 20 ■ ***Facoltà di Scienze Politiche*** - Via Corrado Segre 2

## UNIVERSITA' LA SAPIENZA

****Facoltà di Economia*** - Via del Castro Laurenziano 9 ■ ****Facoltà di Ingegneria*** - Via Eudossiana 18 - Via del Castro Laurenziano 7 ■ ***CITTA' UNIVERSITARIA*** - P.le A. Moro 5: ***Facoltà di Lettere e Filosofia***, ***Facoltà di Fisica***, ***Dipartimento di Matematica***, ***Facoltà di Giurisprudenza***, ***Facoltà di Scienze Politiche***

## UNIVERSITA' TOR VERGATA

****Facoltà di Economia*** - Via Columbia 2 ■ ****Facoltà di Ingegneria*** - Via del Politecnico 1 ■ ****Facoltà di Giurisprudenza*** - Via Bernardino Alimena 5 ■ ****Facoltà di Lettere e Filosofia*** - Via Columbia 1 ■ ****Facoltà di Medicina e Chirurgia*** - Via Montpellier 1 ■ ****Facoltà di Scienze Matematiche, Fisiche e Naturali*** - Via della Ricerca Scientifica 1

SCARICA GAME: La rivista è in formato PDF all'indirizzo: www.gameplayer.it

ospite d'onore
BENOÎT SOKAL

con il patrocinio di:
Regione Campania
Provincia di Napoli
Comune di Napoli

# GAMECON

## SALONE DEL GIOCO E VIDEOGIOCO

NAPOLI MOSTRA D'OLTREMARE

L'UNICA FIERA COMPLETAMENTE DEDICATA A GIOCHI E VIDEOGIOCHI

premi, mostre, tornei, incontri ,ospiti, proiezioni, anteprime e molto altro.



SEGRETERIA ORGANIZZATIVA FACTA manent Organizzazione & Gestione Eventi INFOLINE_081 4238127